Año I Número 7 - 350 PTAS

# TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS SEGA

¡Un mes atómico!

SONIC CD
ALADDIN
PARQUE JURÁSICO
STAR WARS
MORTAL KOMBAT
ECCO CD

HOBBY PRESS

Mapas y Trucos para...

COOL SPOT
TAZMANIA
KRUSTY'S FUN HOUSE
X-RANGER

8 414090 203500 00007

Todo Sobre el Golpe Más Fuerte de Sega

## STREET FIGHTER II

Special Champion Edition

¡Rasca y Gana un Mega CD! TODOSEGA

MIRA LAS BASES Y LAS INSTRUCCIONES AL DORSO

REGALAMOS 10 MEGA CD + MEGADRIVE

# MEGA

# TU MEGA DRIVE
# MA

16-BIT
POWER — ON
10 5 0
VOLUME
ON OFF
POWER
RESET
MEGA DRIVE SEGA

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE: MEGA

Unitros



# ELEVADA A LA AXIMA POTENCIA




## REALIDAD ABSOLUTA

Enfréntate a un reproductor de Compact Disc. A personajes reales en un mundo igual que el tuyo a una velocidad instantánea. Es la realidad absoluta.

## MEMORIA INTEGRAL

Consigue una Memoria RAM de 6 Megabits, 512 KBIT PCM, 126 KBIT memoria caché, y una respuesta de arranque de 1 MBIT BIOS. Juegos de **5000** MEGAS te irán abriendo paso. Es la memoria integral.

## SONIDO TOTAL

Un sonido estéreo de 8 canales para reproducir la voz de personajes reales, sentir unos efectos de lujo, y dar caña a tus Compact Discs. Es el sonido total.







**LA LEY DEL MAS FUERTE**

**TODOSEGA**

**Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
**Presidente:**
María Andrino
**Consejero Delegado:**
José Ignacio Gómez - Centurión
**Director Editorial:**
Domingo Gómez

**Director:**
Amalio Gómez
**Directora de Arte:**
Susana Lurguie
**Redactor Jefe:**
J. Carlos García Díaz
**Redacción:**
Pilar Glez. Manjavacas
Francisco Javier Bautista Martín
José C. Romero (Traducciones)
**Diseño y Autoedición:**
Dimas F. Gorostarzu, María Alba
**Secretaria de Redacción:**
Ana María Torremocha
**Fotografía:**
Luis Covaleda
**Colaboradores:**
A. Dos Santos, José A. González, Ricardo Díaz
**Directora Comercial:**
Mamen Perera
**Coordinación de Producción:**
Lola Blanco
**Director de Administración:**
José Angel Jiménez
**Departamento de Circulación:**
Paulino Blanco
**Departamento de suscripciones:**
Cristina del Río, M. del Mar Calzada
**Redacción, Administración y Publicidad:**
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
**Pedidos y Suscripciones:**
Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
**Distribución:**
COEDIS, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
**Imprime:**
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España
**Depósito Legal:**
M-2108- 1993



# SUMARIO



La alegría nos viene ahora de la mano de Konami. La casa japonesa se ha propuesto dejarnos alucinados con todas sus novedades. Leed, leed y entenderéis.



Los extraterrestres están que no paran. Imaginaos, entonces, la que pueden montar los marcianitos cuando pretenden conquistar todo planeta que se encuentre en su camino.

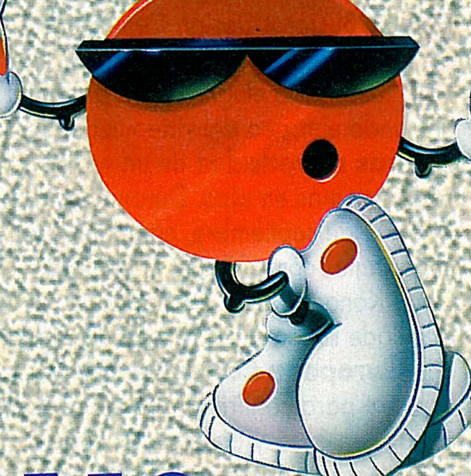




Con tan solo echar un vistazo a la lista de novedades os daréis cuenta de que son títulos fuertes y que no pueden pasar inadvertidos. Todo tipo de argumentos y géneros, que, esperamos, todos encontréis interesante.

Año 1 - Nº 7 Octubre 1993





*Aquí los tenéis, dos de los protagonistas con más personalidad de cuantos conocemos. Os presentamos sus aventuras paso a paso, para que no se os pierda ni un detalle.*

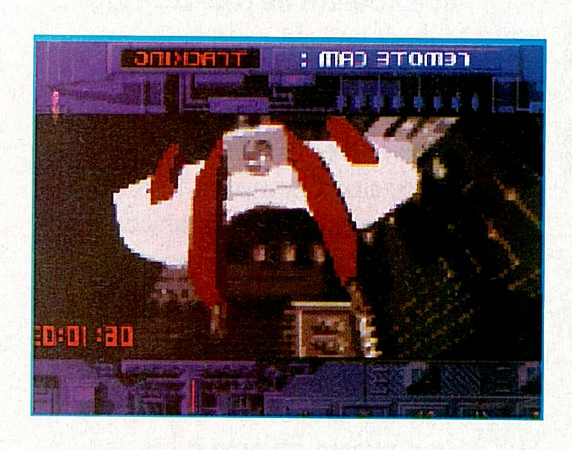


# LO MÁS ESPERADO DEL MUNDO

La mejor lucha del planeta ha desembarcado por fin en Mega Drive. Tras meses de intensa espera, quebraderos de cabeza, especulaciones de todo tipo, muchos megas por bandera y comparaciones que nunca vinieron al caso, «Street Fighter II Special Champion Edition» está a punto de hacerse con el mejor hueco en las consolas de los forofos Mega Drive. Han bastado 24 megas, muchos meses de negociación con los dioses de Capcom y una puerta abierta a las ventas para que el crack de lucha se dignara a despegar en nuestro país, y en el resto de Europa. Suena a tópico, pero esperar ha merecido la pena. No es ni mejor ni peor que el que todos ya sabéis: es más completo. Y basta.

Más esperas. Impacientes nos tenía la versión Mega 16 bits de «Aladdin», un sensacional cartucho made in Virgin que ha dejado a media redacción boquiabierta y a la otra media intentando buscar parámetros nuevos para medirlo. Para evaluarlo. Y Sonic CD. También el erizo azul se ha encargado de ponernos el corazón en ascuas con mil rumores sobre su aparición, otros mil sobre su desaparación y otros cuantos sobre su calidad. Ahora está en nuestra revista y sólo vosotros vais a ser testigos de hasta dónde puede llegar el bicho. Y Sega.

# «LAWNMOWER MAN»: UNA REALIDAD VIRTUAL



A pesar de los magníficos programas que hasta ahora el CD ha traído consigo, parece ser que lo bueno está aún por llegar. Un ejemplo bastante cercano lo tenemos con **«Lawnmower man»** («El cortador del césped»), cuya salida está prevista para enero del año que viene y que algunos ya se han aventurado en calificar como el **título más impresionante** en Mega CD.

Con la garantía de la compañía británica "The Sales Curve" y siguiendo el motivo argumental de la película, la realidad virtual, el CD de Sega cuenta con una historia propia: El Dr. Angelo ha sido absorbido por el ciberespacio. Al principio es apresado, pero, tras conseguir escapar, inicia una aventura en la que deberá luchar (y vosotros en su papel) contra todos los elementos que el "ciberjobe" le lanza. Los personajes principales parecen gente de carne y hueso, aunque un poco retocada. Parecen, pero no lo son, ya que toda esta maravilla es el resultado del trabajo de estos fantásticos programadores, que han conseguido que desde el primer momento os encontréis sumergidos en un mundo virtual. Pero será mejor que lo veáis con vuestros propios ojos.

# ¡BIENVENIDO DIZZY!

Dizzy inicia **su primera aventura Sega,** de la mano de Codemasters, en un genial arcade que promete ser un número uno en ventas. Aquel superhéroe que alcanzó gran popularidad en Spectrum y Nintendo, hará su salida a partir del mes de octubre en Inglaterra para las tres consolas de la casa japonesa. «Fantastic Dizzzy», que así se llama la nueva aventura, es un brillante programa interactivo, que ofrece a los jugadores la posibilidad de demostrar su agilidad mental.






Como las sorpresas nunca vienen solas, Codemaster ha anunciado la llegada de **«Cosmic Spacehead»**, una perfecta mezcla de arcade y aventuras.

# EL «ECTS» VOLVIÓ A SER UN HERVIDERO




El «Business Design Centre» de Londres fue una vez más el escenario elegido para presentar al mundo europeo del videojuego las **últimas novedades** de un sector cada vez más en alza. Durante los días 5, 6 y 7 de septiembre, compañías tan importantes como Virgin, U.S. Gold, Core, Konami, Sony, Domark o Accolade se lanzaron al medido ruedo del **«European Computer Trade Show»** para confirmar que el universo de las consolas, y en especial el de Sega -por la parte que nos toca-, goza de tan buena salud como siempre. Será en el próximo número cuando despleguemos nuestras páginas de forma que os quede bien claro todo lo que allí se coció. De momento, nos conformaremos con saber que multitud de compañías tienen preparadas un aluvión de novedades para las consolas Sega. Por la parte del software, lo que allí vimos era más bueno, que nuevo. Pudimos jugar al **«Jungle Book»** de Virgin, dar un par de patadas a **«FIFA International Soccer»** de Electronic Arts, enterarnos de que **«Robocop Vs Terminator»** está listo para salir en GG y Mega CD y, bueno, un montón de cosas que ya os contaremos con calma. En todo caso no penséis que la máquina se ha detenido. Para nada, más bien no ha hecho más que empezar. Ya lo veréis.

# CONTINÚA LA INVASIÓN RAPERA





¿Os acordáis de aquellos folloneros extraterrestres, **«Toejam and Earl»**, que llegaron accidentalmente a la Vía Láctea inundando los oídos de los seres espaciales de música rap? Pues aquellos divertidos alienígenas vuelven con más aventuras plagadas de notas humorísticas, musicales y cientos de detalles sorprendentes a la altura de una consola de lujo como es la Mega Drive. Ellos no han cambiado y la segunda parte de sus aventuras tampoco, siguen en la misma línea: multitud de fases de diversión, colores brillantes, animación rápida y mucha, mucha marcha. Preparaos para darles la bienvenida, pero... ¡poned vuestros oídos a salvo!

# OPERACIÓN STAR F15H



**James Pond 3. Operation StarFI5H** ya está aquí. Fue tal el éxito del señor Pond en sus anteriores entregas para MD, que **Electronic Arts** no han dudado en deleitarnos con otro divertido juego de plataformas. El pescadito tendrá que superar cien niveles espaciales para derrotar a su enemigo, el doctor Maybe. Y posibilidades no le faltarán porque Pond podrá utilizar todo un despliegue de nuevas tecnologías.

# SONIC, EL MÁS POPULAR




El éxito de Sonic entre los amantes de las consolas de Sega era de sobra conocido. Lo que seguro no sabíais es que este inteligente puercoespín ha **superado en popularidad** a Bart Simpson, Mario y hasta al mismísimo Michael Jordan. Sí, sí, no lo decimos gratuitamente. Según una prestigiosa encuesta realizada entre niños americanos de 6 a 11 años, nuestro héroe se ha alzado como el más carismático de entre 392 personajes reales y de ficción. Y no creáis que la elección fue fácil porque, como os hemos dicho, entre los aspirantes se encontraban las tortugas Ninja, el deportista Michael Jordan, el pequeño de los Simpson y un hombrecillo italiano con bigote, ¿sabéis a quién nos referimos?.

Podemos estar contentos porque, además, su inseparable amigo Tails alcanzó el nada inestimable cuarto puesto en la lista de populares. Por si a alguien le pareciera poco, Sonic será el protagonista de un programa matinal los sábados en la cadena de televisión **ABC** y, también presentará un show diario titulado "Las aventuras de Sonic". Fiajos, es la tercera vez en la historia de la televisión americana que un personaje animado presenta un programa seis días a la semana. ¡alucinante!. Por cierto, parece que en **Tele 5** también se traen algo entre manos con Sonic...







# ¡Bienvenido

## Esta es la Máquina...

### Los números de la Bestia

Aunque ya lo hemos comentado en alguna ocasión y los forofos de los datos se lo sabrán de memoria, vamos de nuevo a repetir los escalofriantes números técnicos que hacen del Mega CD uno de los artefactos para jugar tecnológicamente más avanzados. Echen un ojo y no se lo pierdan, por favor, que esta vez es más completo.

**Microprocesador:**
Motorola 68.000 a 12,5 Mhz
**Procesador Gráfico:**
Custom ASIC
**Memoria Ram:**
6 Mbits
512 Kbit Pcm
128 Kbits Memoria Caché
64 Kbit Memoria Apoyo
**Memoria de Arranque:**
1Mbit Bios
**Sonido:**
Stereo 8 canales
**Muestreo Digital:**
Hasta 32 Khz
16 Bits
Sobremuestreo en 8 tiempos
**Respuesta en Frecuencia:**
20 Hz- 20 Khz
**Rango Dinámico:**
Más de 80 Decibelios
**Separación entre canales:**
Más de 90 Decibelios
**Tiempo de acceso al CD:**
Aproximadamente 1 segundo.

### Y esto es lo que puede hacer

Ya os hemos dado los números, los complicados datos y esas cosas que gustan a los maquineros. Ahora vamos a ver qué puede dar de sí una bestia que maneja a la perfección tal cantidad de dígitos. El Mega CD incorpora un procesador matemático aritmético que facilita efectos Fx de todo tipo. La obra de Sega está capacitada para ampliar, reducir y rotar cualquier gráfico o sprite en pantalla a una velocidad inusitada. No en vano el microprocesador Motorola 68.000 que incorpora, funciona a una velocidad de **12.5 Mhz,** que añadidos a **7.6 Mhz** de la Mega Drive, hacen un total de **20.1 Mhz.** ¡Cogeos al asiento porque esto sí que es velocidad! Este microprocesador tan atómico es también el responsable de que el CD pueda reproducir animación ininterrumpidamente durante más de 1 hora, a 15 imágenes por segundo (para



*El Compact Disc y la Mega Drive es una mezcla explosiva. ¡Agarraos al asiento!*

que os hagáis una idea, el resultado final es de 240 colores por segundo) y con una calidad similar a la de los dibujos animados de la tele.

Por la parte del sonido, los 8 generadores PCM (Pulse Code Modulation) digitales , añadidos al convertidor D/A de 16 bits de sobremuestreo reproducen un sonido tomado directamente del compacto, es decir, limpio, claro y todo lo espectacular que se permita el equipo de creación.

Y un último dato: la memoria. Mientras los videojuegos más potentes en formato cartucho permiten almacenar hasta 24 megabits (Street Fighter II SCE & Eternal Champions), los discos para el CD podrán alcanzar la friolera de **¡¡4.672!! Megabits.** Imaginaos la cantidad de **gráficos, imágenes reales, sonidos y sorpresas** que caben en su interior.

### ¿Cuánto costará y qué me ofrecerá el Mega CD?

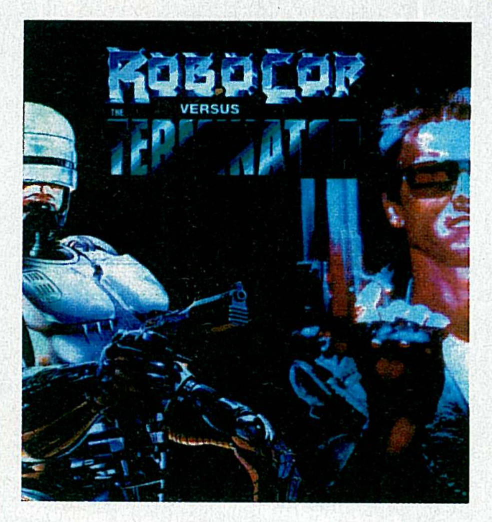
Desde el día 1 de Septiembre y adelantándose a todas nuestras previsiones (recordad que fijamos el lanzamiento para el día 17 de ese mismo mes), los apasionados del videojuego pueden disfrutar de la última palabra en tecnología de consolas. El Mega CD, avalado por el soporte más imprescindible de los últimos tiempos, el CD Rom (disco compacto: música, televisión, vídeo), posee todo lo necesario para sorprender al mundo entero: desde los juegos hasta el precio. Sobre el capítulo de software ya lo tenéis todo en la siguiente página. Sobre el precio, pues tomad nota. El cacharro se ha puesto a la venta por **49.990 pts** -iva incluido- en su configuración básica, que incluye el súper compacto **«Road Avenger»,** y **69.900 pts en la configuración más completa:** Mega Drive Sonic Pack+ Mega CD + Road Avenger. Por cierto, hablando de precios, hay una ofertilla en El Corte Inglés, según la cual, si compráis esa última configuración, os regalan una exclusiva cazadora de Sonic. Pero debéis daros prisa porque la oferta sólo dura hasta el día 26 de septiembre.

Posiblemente, en un futuro (dejemos pasar la campaña de Navidad), tendremos nuevas configuraciones, con más juegos y nuevo precios.

*El microprocesador que lleva incorporado el CD incrementa la calidad de las imágenes.*

# Mega CD!

## ...Y estos son los juegos




### Los que están en órbita

Estos son las novedades que Sega ha empezado a lanzar de forma masiva con destino a los miles de Mega CD´s que, pronto, estarán en la calle. Echad un ojo, porque aquí hay cosas que no habéis visto, ni sabéis cuándo van a salir.

**FINALES DE SEPTIEMBRE:**
**Sol Feace:** Matamarcianos. Interesante.
**Cobra Command:** Arcade a lo Road Avenger. Muy bueno el efecto del helicóptero.
**Music Video:** Inks. Disfrutar de la buena música de Australia.
**Ecco The Dolphin:** Aventuras bajo el mar. Muy recomendable.
**Batman Returns:** De todos los estilos. Una pasada.
**Sherlock Holmes 2:** Aventuras. Una incógnita.

**DURANTE EL MES DE OCTUBRE**
**Sewer Shark:** Imágenes alucinantes. Mucha acción y voces traducidas.
**ThunderHawk:** La obra cumbre de Core, en español.
**Night Trap:** Como una película, en la que no hacemos demasiado. Censured.
**Hook:** Una de las cosas de Sony. Arcade y bueno... poco más.
**Music Video:** C&C Factory. Disco Music forever.
**Lethal Enforcers:** Konami en plan violento con pistola incluida. Sobresaliente.
**Music Video:** Kriss Kross. ¿Os lo imagináis? Pero en Rap.
**Terminator CD:** Arcade de acción. Estructura Mega Drive con buena música.
**Chuck Rock:** Arcade prehistórico de altísima calidad.
**Sonic CD:** Insuperable y muy loco, muy loco, muy loco...

**DURANTE EL MES DE NOVIEMBRE**
**Chuck 2:** Son of Chuck: Un chavalín bien armado y unos personajes de lo más gracioso.
**Drácula:** Han vuelto a programarlo para hacerlo aún mejor.
**Dune:** Virgin lanzada al Mega CD, con una gran aventura en español.
**Spiderman Vs The Kingpin:** Más superhéroes para el CD con olor a buena música y mejor acción.
**SilPheed:** Una apología del matamarcianos en tres dimensiones y con los mejores efectos que puede dar de sí el Mega CD.

### Los que están por llegar

A partir de las Navidades, el mercado del Mega CD se va a revolucionar. Nuevas y grandes compañías, que aún no le habían hincado el diente a esta maravilla, abogan por el contagio total del nuevo ritmo marcado por Sega. Así de simple. A lo largo de 1994 vamos a ver unos juegos sorprendentes que incluirán, por supuesto, títulos así:

**Sierra:-**
«Stellar 7», 3D renderizado con capturas de vídeo reales.
-«The Incredible Machine», una apuesta al futuro de los geniales Dynamix.
**Virgin:**
-«Another World 1 & 2», para disfrutar de la mejor animación del momento.
-«Robocop Vs Terminator», duelo de héroes
**Core:**
-«Bubba´n´Stix», una aventura para listos y hábiles.
**U.S. Gold**
-«Winter Olympics», el juego oficial de los juegos de LilleHammer.
**Domark**
-«AV-8B Harrier Assault», una pasada aérea a
**Sony**
-«ESPN Sunday Night Football», de fútbol americano, claro.
-«Cliffhanger», la película del escalador Stallone.
-«Last Action Heroe», la otra de Schwarzenegger..
-«Jurassic Park», ¡qué decir de este juego!

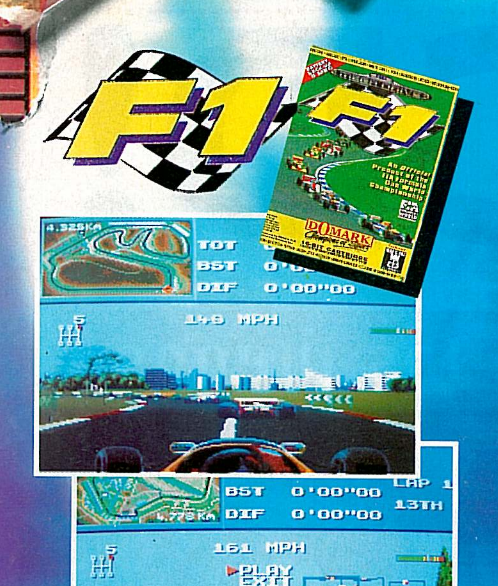




*La nueva versión de «Drácula» saldrá durante el mes de noviembre.*

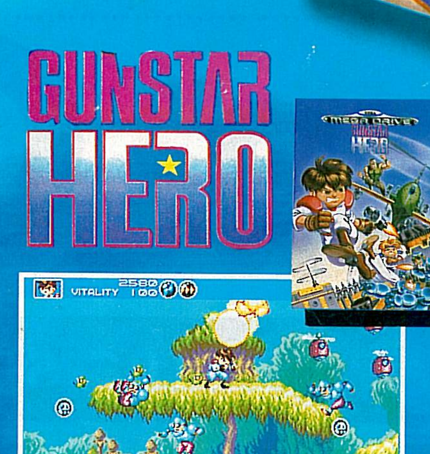
# COMIENZA EL CURSO CON

## F1



¡Calienta en la parrilla! Arranca con el juego oficial del Campeonato Mundial de Fórmula 1. Compite en todos los circuitos del calendario mundial, elige tu equipo, y métete en el casco de un auténtico piloto. Pero ten en cuenta que... ¡SEGA ES EL EQUIPO WILLIAMS! No nos defraudes.

## GUNSTAR HERO





Un macro juego desarrollado por un equipo de programación especialista en máquinas de ARCADE. Gráficos impresionantes con unos finales de fase que te harán temblar. 1 ó 2 jugadores simultáneos. Los enemigos se multiplican. ¡Busca un aliado!

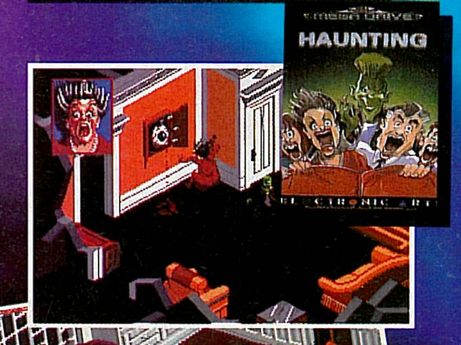
## B.O.B.





Asóciate con un tipo genial, B.O.B. Un fenómeno de la robótica para irte de juerga. Quedará contigo, irá a buscarte en su descapotable, tendréis que salvar el pellejo a lo largo de tres mundos hostiles. Para ello contaréis con armas de todo tipo y un realismo en movimientos equiparable a su música. B.O.B., un juego de plataformas con detalles geniales.

## HAUNTING



¡No dejes que se apaguen las luces! El terror está muy cerca... ¡Muy cerca! Eres tú mismo. Eres "solo" un fantasma con poderes sobrenaturales y tienes que expulsar de tu antigua mansión a una familia de lo más estúpida que no sabe lo que les espera... ¡16 MEGAS DE ACCION! No hay más que decir.

## MiG-29 FIGHTER PILOT





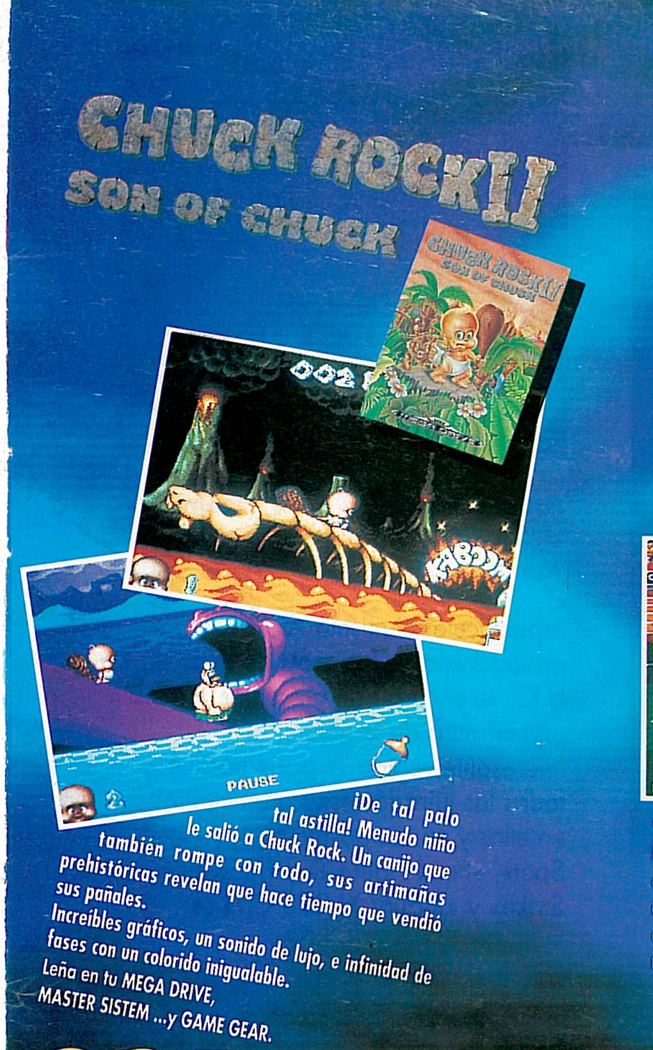
El terror de los yankees surca los cielos. ¡Pilota un Mig-29! El Aguila de combate de la aviación soviética se pone en tus manos con el simulador de cazas más perfecto que existe. Instrumentación completísima e información en pantalla. Gráficos en 3D de alta calidad y poligonales. ¡¡Rompe la barrera del sonido!! ¡Despega en MEGA DRIVE!

## RANGER X

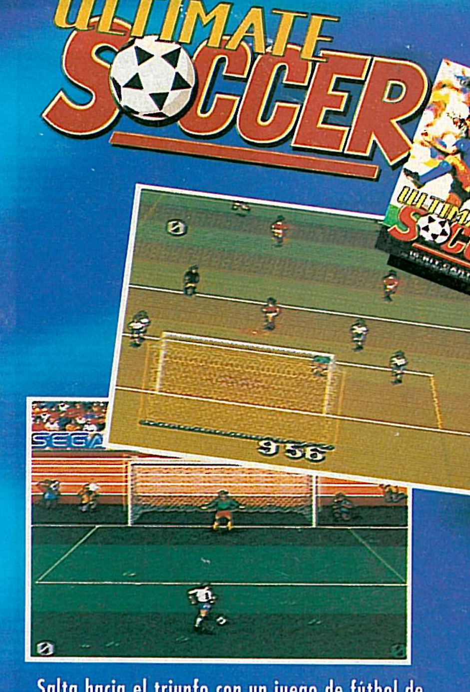


Eres RANGER X el guerrillero más perfeccionado que existe. Traje de combate de última generación, cañón de repetición de efecto debastador, lanzallamas láser, águilas cyborg, rayo smart, proyectiles incendiarios. Entrarás en combate con 128 colores en pantalla, donde no existe la suerte. El valor... ¡TU MEJOR ARMA!

Unitros

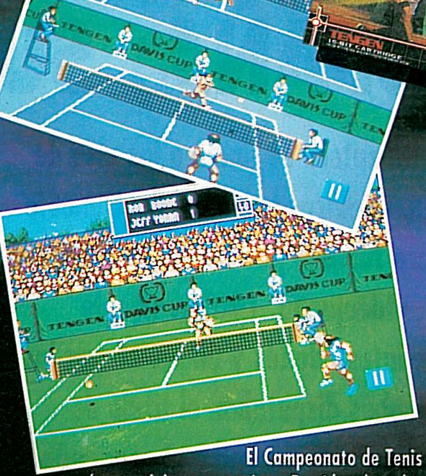



¡De tal palo tal astilla! Menudo niño le salió a Chuck Rock. Un canijo que también rompe con todo, sus artimañas prehistóricas revelan que hace tiempo que vendió sus pañales.
Increíbles gráficos, un sonido de lujo, e infinidad de fases con un colorido inigualable.
Leña en tu MEGA DRIVE, MASTER SISTEM ...y GAME GEAR.



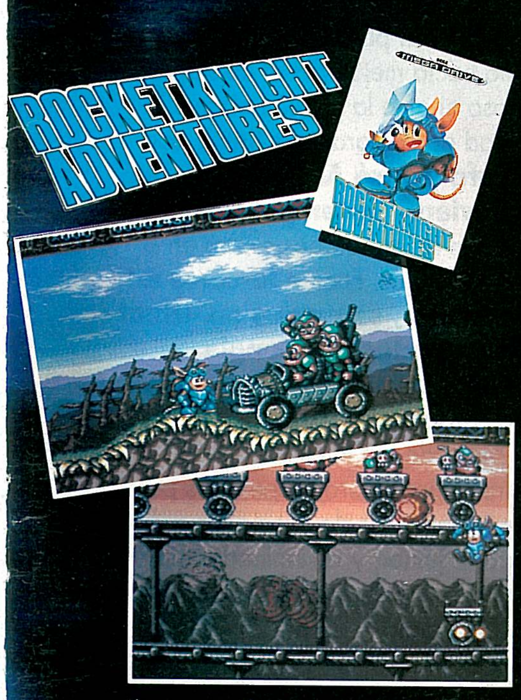

Salta hacia el triunfo con un juego de fútbol de hasta 8 jugadores simultáneos. Realismo absoluto con múltiples opciones: partidos amistosos, copa del mundo, copa ultimate, campeonato de eliminación directa, penalties... gráficos, scroll... ¡Movimientos definitivos! ¡Cálzate las botas!



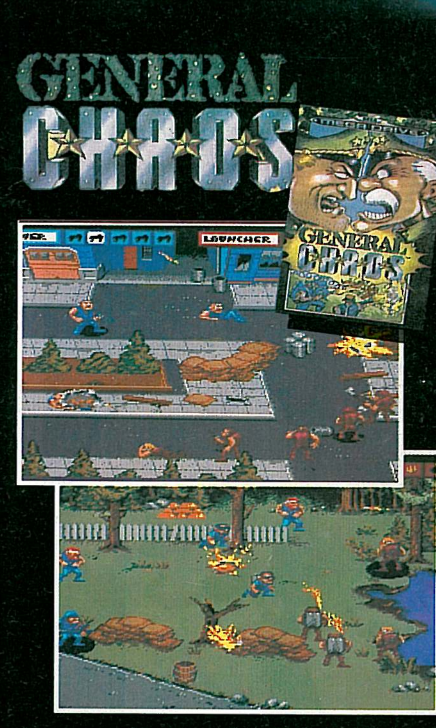




El Campeonato de Tenis más prestigioso que existe. Partidos de exhibición y competición del GRAND SLAM en el terreno que elijas: hierba, pista rápida, tierra batida... indoor.
Podéis jugar dos y estar al tanto del ranking mundial. Video replay para verlo a cámara lenta... ¡y voces digitalizadas!

# SOBRESALIENTES




Llega un nuevo héroe a tu consola. Sparkster tendrá que desplegar toda su magia utilizando sus superpoderes para rescatar a la guapetona princesa Sherry de un secuestro maléfico.
Para conseguirlo, utilizarás un jet de propulsión ultrasónica, y con tu super espada cortarás de un tajo las asquerosas intenciones del emperador Devligus Devotindus.



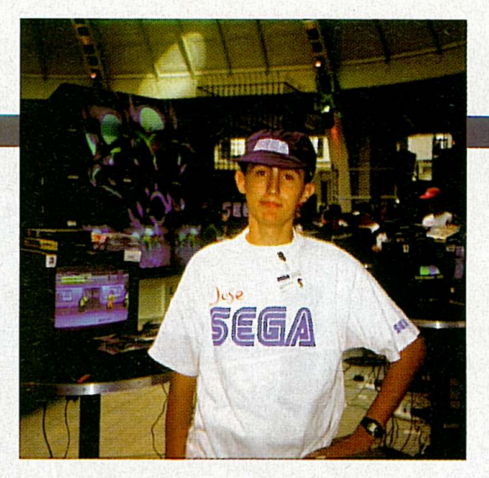

Los estados militares de MORONICA y VICERIA están en guerra. Sus respectivos comandantes GENERAL CHAOS y GENERAL HAVOC se odian a muerte.
Selecciona entre 50 campos de batalla, tu escuadra, las armas más efectivas... y un médico de combate para tus soldados. De 1 a 4 jugadores. ¡Suerte!




**LA LEY DEL MAS FUERTE**




Éxito de participación: 19 competidores de 11 países diferentes.




*José Angel, de 17 años, además de ser fan de «Tiny Toons», también lo es del Deportivo.*

# ESPAÑA, SUBCAMPEONA DE EUROPA

**Viena entera se rindió a los pies de Sega, mientras la ciudad del Danubio era tomada por las huestes del videojuego. 19 chavales de diferentes edades y un ánimo por las nubes disputaban el título de campeón de Europa en la segunda confrontación de este tipo que organiza la genial multinacional nipona de nombre SEGA. El 4 de septiembre hubo mucho que ganar.**

Vamos a empezar con dos nombres propios. Los de Rafael Sánchez (12 años), de Las Palmas de Gran Canaria, y José Angel García (17 años), de La Coruña. Ambos se ganaron a pulso el viaje a Viena y la oportunidad de competir contra los mejores jugones Sega de 11 países de Europa.

Fue en el Museo Tecnológico -ahora reconvertido a discoteca «In»- de la urbe monumental donde se concentraron para el evento. Junto a pantallas gigantes de vídeo, los chavales (que esta vez fueron agrupados en dos categorías: Junior y Senior) fueron testigos y parte de "la pasada" que montaron los chicos del Sega Austria Team. Testigos porque el campeonato tuvo mucho de espectáculo: el mismo «Barber», protagonista de los spots de Sega en U.K., se encargó de presentar, junto a una criatura de la noche, la interesante velada. Y parte porque todas las miradas estuvieron centradas en ellos y en sus posibilidades. «Cool Spot», «Final Fight CD», «Jungle Strike» y «Jaguar XJ 220 CD» se convirtieron en sus improvisados «enemigos».



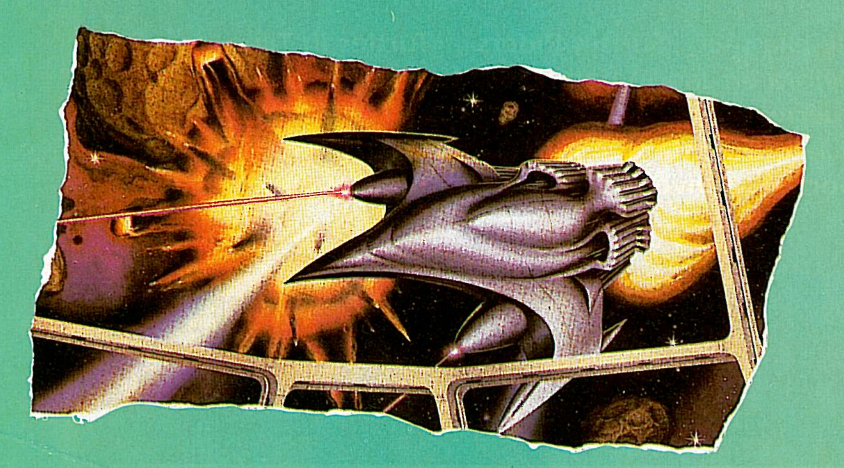

*El juego favorito de Rafael, de 12 años, es «Flashback» y «Sonic 2». Estamos de acuerdo, amigo.*

Cinco minutos para cada juego, excepto el Jaguar que se disputó en diez, bastaron para saber cuál de ellos lo hacía mejor y cuál no se ponía nervioso ni ante la presión ni ante la cantidad de cámaras que había por allí. **Rafa y José Angel mantuvieron el temple** hasta tal punto que igualaron posiciones en todos los juegos. Fueron **terceros en «Cool Spot», segundos en «Final Fight», cuartos en «Jungle Strike» y segundos, de nuevo, en «Jaguar».**

A pesar de tan intenso palmarés, nuestros chicos fueron superados por los representantes de Suecia (en categoría junior) y de Finlandia (en categoría senior) que fueron los que se llevaron el gato, y un par de Mega CD, al agua.

Para cerrar el acontecimiento se contó con la presencia del jovencísimo Damon Hill (piloto del equipo Renault Sega) quien además de posar para las cámaras y presentar el Jaguar, regaló sus casscos y guantes.

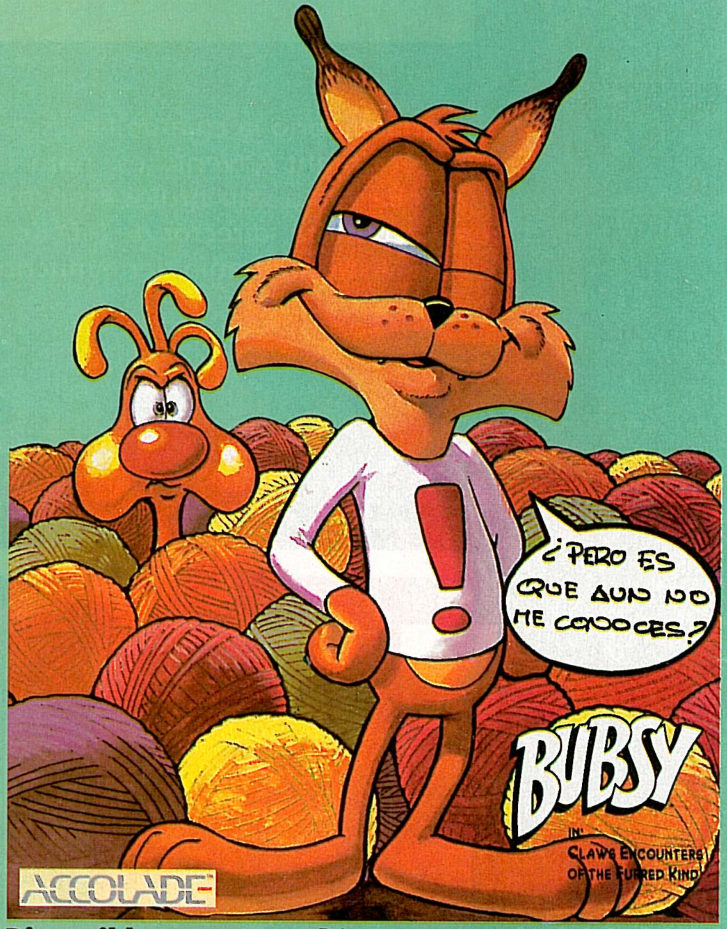
# TODO EL ESPACIO



# ANTE TUS OJOS



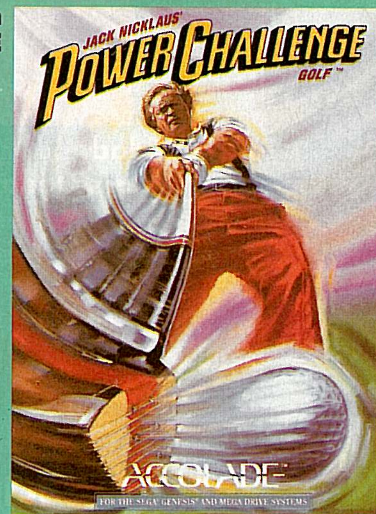

**Disponible en**
**MEGA DRIVE**
**SUPER NINTENDO**




**Disponible en**
**MEGA DRIVE**

Bubsy es una marca registrada de Accolade, Inc.
©1993 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados

**Disponible en**
**MEGA DRIVE**





Jack Nicklaus Power Challenge Golf es una marca registrada de Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc.

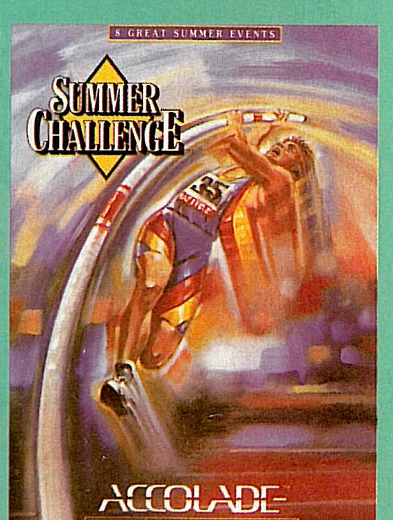
The Duel
TEST DRIVE II

## Si Tienes Miedo Coge el Autobus

**Disponible en**
**MEGA DRIVE**
**SUPER NINTENDO**

Ballistic y The Duel: Text Drive II son marcas registradas de Accolade, Inc.
©1992 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados.

**Disponible en**
**MEGA DRIVE**




Summer Challenge es una marca registrada de Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc.

Distribuido por:
ArcadiA
software, s. a.

Sega y Mega Drive son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd.
Super Nintendo es una marca registrada de Nintendo of America, Inc.

**Konami abrió la caja de las esencias. Y de ella salió «Sunset Riders», «Turtles in Time» y «Rocket Knight Adventures» para 16 bits. Ahora en Japón han decidido abrirla de nuevo. Y de ella van a salir títulos monstruosos, guerreros, agresivos y fantásticos. Ya lo dijo Mr. Tomikazu Kirita, director de I+D Konami, en la entrevista que publicamos el número pasado: «Esta compañía tiene mucho que aportar». Y vive Dios que lo está haciendo...**

# Esto es lo Más

«Es todo un honor trabajar para una compañía como Sega», dijo también el hombre fuerte de Konami. Debe serlo, sin duda, apostillamos nosotros. Aunque también es cierto que Sega debe estar muy contenta con la participación de estos supermanes en sus esquemas: **no sólo proporcionan buen material,** sino que además venden a montones. Lo nuevo que está preparando la compañía nipona sigue en la misma onda comercial y de calidad. Los títulos que ahora veremos vuelven a **pasarse en originalidad,** sin importarles un pimiento **saltarse todas las normas.** Son Konami y pueden hacerlo. Además, ¿qué sería de nosotros sin sorpresas así? Claro está que nada. Tiene que haber Konamis y tiene que haber juegos como éstos. Ya, sin más dilación, os presentamos lo mejor de la casa japonesa.



PANTALLAS MEGA DRIVE



PANTALLAS MEGA DRIVE

## HARRY EL SUCIO HA LLEGADO A SEGA

En **«Lethal Enforces»** no hay lugar para la piedad. El nuevo y primer juego de Konami para «Mega CD» (tranquilos, también va para Mega Drive) **llega directamente de las recreativas** armado con una explosiva pistola de color azul cielo y todos los reflejos y pocos escrúpulos del mundo. ¿No queríais acción? Pues aquí hay, y de la buena. «Lethal Enforces» es todo

# LETHAL ENFORCERS

un **ejemplo de acción a la máxima potencia, de habilidad, de adicción, de ejecución gráfica y de rendimiento al 1000 por 1000.** Los piropos no son nunca gratuitos. Para que la propia Sega, en la última conveción con clientes, proveedores y todo tipo de personal cualificado, presentara este juego mediante un concurso de tiro al malo en el que todos se divirtieron sin parar, os podéis imaginar en qué escala lo valoran: simplemente muy alta. Aunque quizá todo fue... para impresionar.

El CD de Konami basa todo su poder en clásicos de la talla de **«Operation Wolf»** o **«T-2 The Arcade Game».** Juegos en los que todo es puntería y acierto. Como los años no pasan en balde (y digan lo que digan

PANTALLAS MEGA DRIVE



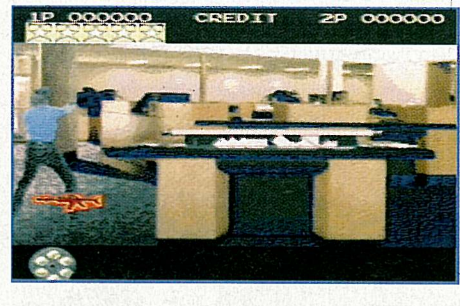
PANTALLAS MEGA DRIVE



PANTALLAS MEGA DRIVE

# Nuevo de Konami

los kilos no pesan), la creación del grupo japonés incorpora nuevas y fabulosas técnicas que para el caso le permite la mega máquina de Sega. Además de **gráficos absolutamente digitalizados y efectos especiales de auténtico lujo,** el juego de la pistola añade **escenarios reales,** detalles sonoros que nos meten en el papel de un "Harry el Sucio" posmoderno, participación simultánea con **dos pistolas, dos mandos o uno de cada, acción contínua sin que la carga del CD estorbe en absoluto,** mucha dificultad y la adicción que sólo los grandes programas pueden descargar.



PANTALLAS MEGA CD



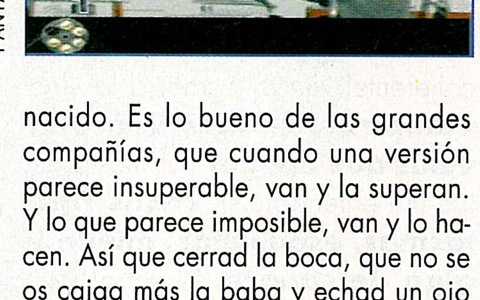
PANTALLAS MEGA CD

*Con «Lethal Enforcers» pondrás a prueba tu habilidad y puntería.*

El Mega CD es así de potente. Pero, ¡ah!, ¿es que aún no tenéis Mega CD? No problem. Konami editará, aunque un poco más tarde (la versión de compacto estará disponible ya), el correspondiente **cartucho de «Lethal Enforcers»** con una pequeña peculiaridad: superando todos los límites y derrochando esfuerzos por los cuatro costados, **el cartucho será igual al CD.**

Exceptuando el aspecto sonoro y musical, Konami ha dispuesto un juego en el que la **digitalización, la adicción y hasta el número de opciones sea idéntico al del hermano mayor,** ya, afortunadamente, nacido. Es lo bueno de las grandes compañías, que cuando una versión parece insuperable, van y la superan. Y lo que parece imposible, van y lo hacen. Así que cerrad la boca, que no se os caiga más la baba y echad un ojo a las pantallitas que adornan este reportaje. Por una vez, la imagen hablará mucho más que las palabras, por lo menos en TodoSega.

¿La historia?, me pregunta el despistado de la fila de atrás. Pues defender la ley y el orden, y ¡ojo con disparar a los inocentes!, que Robocop está



PANTALLAS MEGA CD



PANTALLAS MEGA CD

PANTALLAS MEGA CD

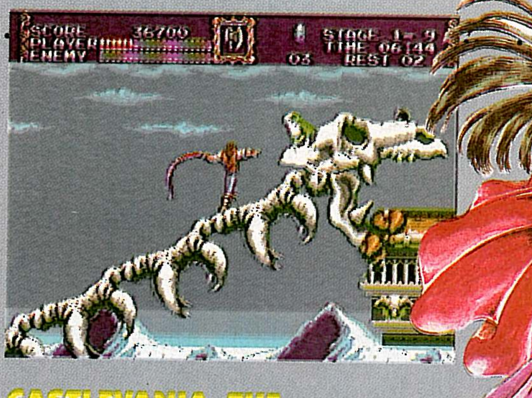
PANTALLAS MEGA CD



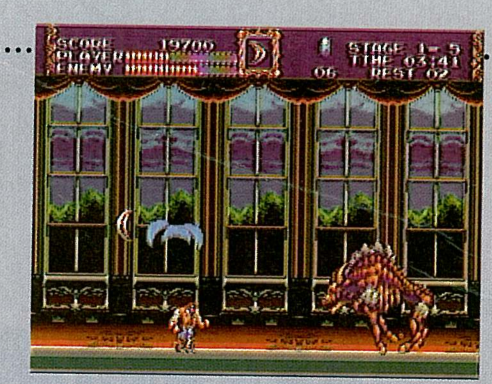
## EL PISTOLÓN DE KONAMI

Cuando os acerquéis a vuestra tienda favorita de videojuegos y echéis un ojo al pack made in Konami de «Lethal Enforcers», descubriréis atónitos que incluye un **pistolón súper atractivo y realista** que os llamará inmediatamente la atención. La reproducción a escala del temido arma de "Harry el Sucio" os atrapará de tal forma que ya no habrá padre ni madre que os consiga despegar. Tampoco les daréis un gran disgusto. Fuentes de Sega me han confirmado que la pistolita no hará subir prácticamente nada el precio del juego. **En unas 1.000 pesetitas se notará la pionera incursión de este elemento.** Pero, ¿y lo que disfrutaréis en casa con él?

¿Y el Menacer?, ¿podremos jugar con el Menacer sobre este juego? Pues me parece que no. ¿La razón? Pues entre otras que el bazooka de Sega va por infrarrojos y «Lethal Enforcers» tiene que detectar la presencia de un segundo pad (porque el pistolón va por cable), y también porque a los responsables de Konami les ha gustado lo de sacar una pistola independiente. De todas formas, no tiréis el Menacer, y esperar porque me han dicho que muy prontito habrá grandes CD's para el súper arma de Sega. Y si no, al tiempo...







**CASTLEVANIA, THE NEW GENERATION**

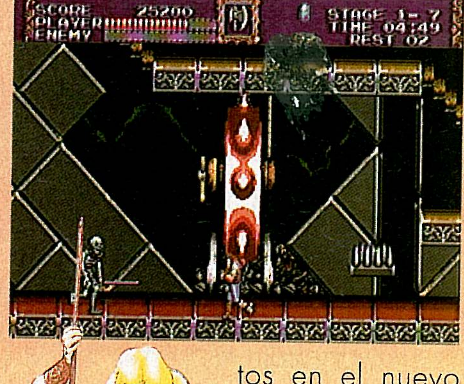
# CAZADORES DE VAMPIROS, S.A.

Hace muy bien Konami en poner un pequeño subtítulo a su creación: **The New Generation.** Así nadie se llevará a engaños ni pensará en otros Castlevanias de otras consolas y otros 16 bits. Porque lo que han hecho estos expertos en el nuevo Castlevania poco tiene que ver con lo que hayáis visto por ahí: no es ni mejor ni peor, es simplemente diferente. Hay **dos guerreros en lucha.** El del látigo es John Morris y es de Texas. El otro, que porta una especie de lanza, se llama Arcalde y viene, abrid bien los ojos, de Segovia. ¿Cómo habrán sabido de la existencia de tan histórica villa? Misterios insondables...

Es bastante posible que en este «Castlevania» haya espacio para dos jugadores, uno tras otro, claro. La razón por la que no os podemos asegurar nada es que Konami aún lleva muy poco avanzado este cartucho y aventurar sería peligroso. En todo caso, hay datos que nos hacen sospechar...

La historia (por continuar con algo coherente) vuelve a traer a la vida **vampiros, condes Drácula, velas que apagar** (los más puestos me entenderéis), **casas fantasmas, esqueletos, miedo y algo de sangre.** Nuestro hombre, dos si al final se confirma la opción, debe surcar tenebrosos parajes a la caza del hombre vampiro que, al parecer, ha vuelto para...«chupar». Y en su carrera deberá enfrentarse a toda clase de retos arcade en perfecto **scroll horizontal** que pondrán a prueba su valentía y manejo del látigo o lanza, según hayáis dispuesto.

Dejando a un lado los aspectos gráficos -da la impresión de que los escenarios no están terminados, no así los **enemigos: absolutamente terroríficos** y muy logrados los de fin de nivel- el «Castlevania» para MD de los Konami debe en todo caso mostrar mejor planta que la que ahora tiene. No me cansaré de repetir que todo es una avanzadilla, pero hay en él cosas como la subida y bajada de escale-







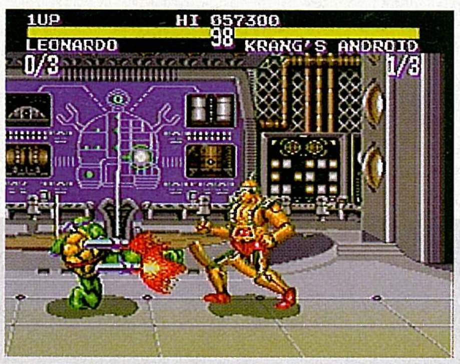
ras que deben mejorarse. Por cierto, ¿alguien ha visto a Simon Belmont por la zona? Pues que nos lo diga, por favor.

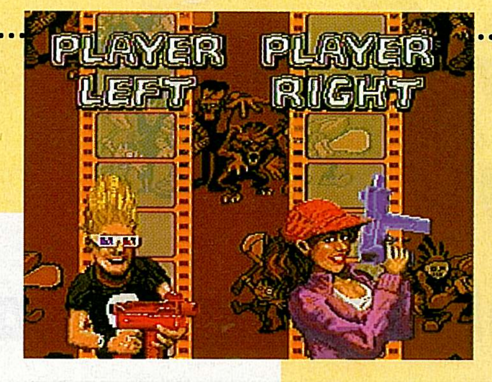
### TORTUGAS NINJA TOURNAMENT FIGHTERS

## STREET TORTUGA

¿Quién dijo que las Tortugas Ninja estaban acabadas? ¿Acaso no sabéis que ciertos héroes jamás mueren, ni se marchitan, ni dicen cosas feas? Pues eso, que para demostrar que hay turtlemania para rato y quelonios mires por donde mires, Konami se ha sacado de la manga un súper torneo a celebrar en ocho plataformas planetarias con las cuatro de rigor y otros cuatro luchadores y monstruos, en acción. ¿Original? Pues sí, porque resulta que a las tortugitas les han colocado unos **movimientos especiales** muy

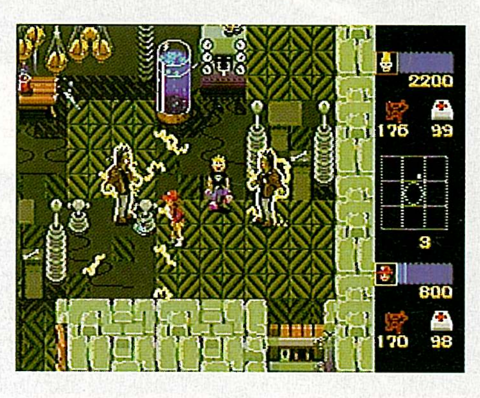









significativos, y resulta que los combates se disputan en terrenos de postín. Además ocurre que los personajes que intervienen son viejos conocidos de la afición de Telemadrid y además, ¡qué narices!, que son tortugas haciendo un Street Fighter II a lo quelonio y con mil atractivos para gozar de pleno. ¿Algo más? Tomad nota: Dos jugadores simultáneos, música rapera, opciones para rediseñar prácticamente el juego, incluida la velocidad, muchos megas, muchos colores, una definición en pantalla que a más de uno va a dejar boquiabierto y, de momento, no mucho más porque TodoSega,en sus ansias por tener las cosas antes que nadie, ha conseguido una demo de lo que va a ser este «Tournament Fighter». Seguid a la escucha y pronto os daremos más datos.





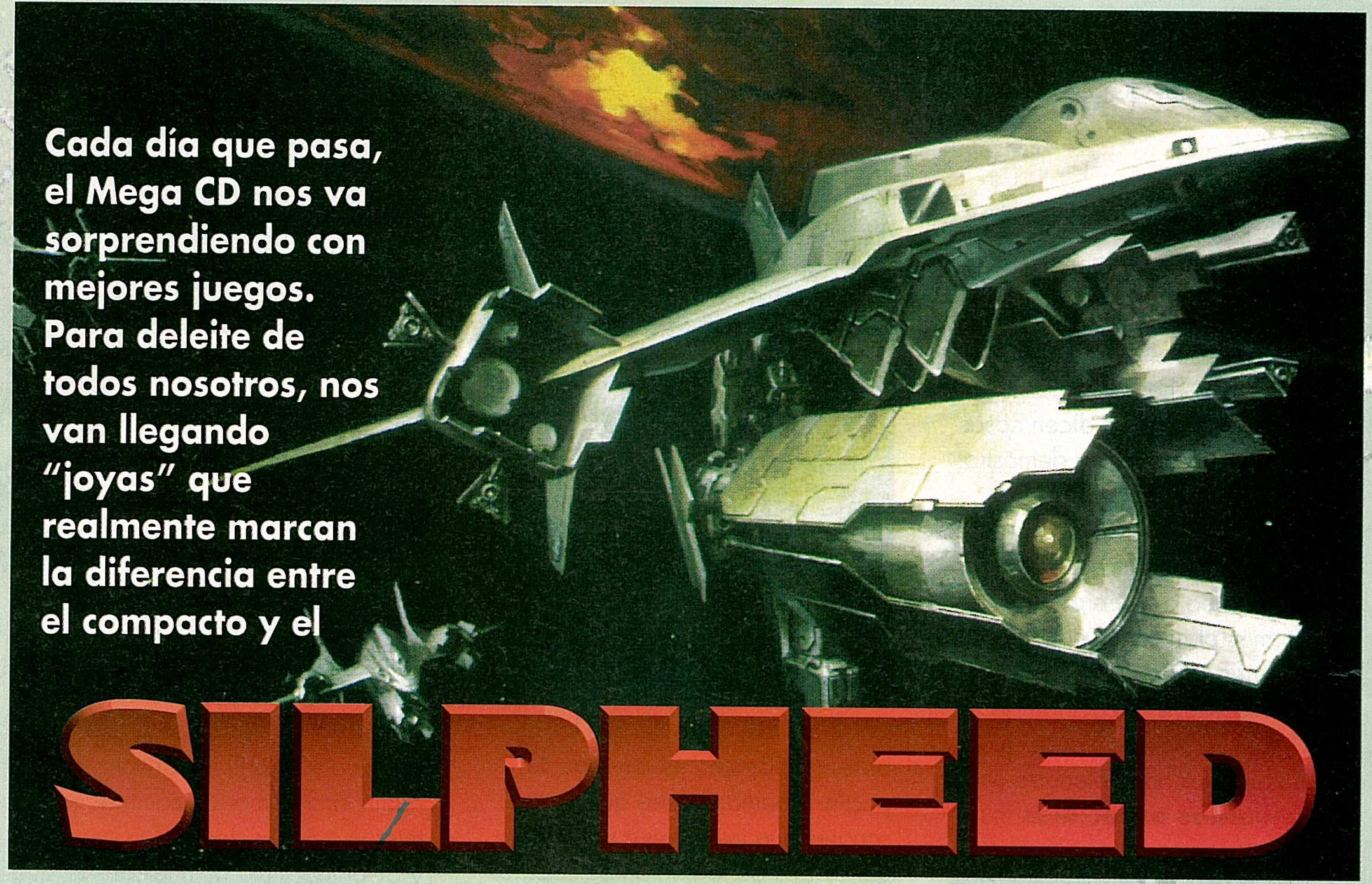

### ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

## HUMOR TERRORÍFICO

Para saber qué son los zombies, por qué son tan agresivos y de qué se alimentan, no hace falta leer ninguno de esos libros científicos. Sólo es necesario hacer una cosa: jugar con el último y terrorífico cartucho de Konami: «De cómo los zombies se comieron a mis vecinos». Tan sugerente y divertido título os mostrará lo que son capaces de hacer los zombies en **55 fases de terror sin palabras.** Vuestros guías en este viaje a través de escenarios en 3D son dos niñatos rockeros que se ven en la obligación de rescatar a los vecinos antes de que los enemigos se dignen a comérselos. Frankies, zombies, arañas mutadas, bebés gigantes, dobles de los protagonistas y mil efectos especiales, en los que se nota la mano de LucasArts, son algunos elementos que os depara este viaje alucinante. «Zombies ate my neighbours» os hará reir, llorar, y, sobre todo, sentir pánico. Pero, ¿qué importa sentir pánico cuando podemos pasarlo a las mil maravillas?

# MEGA PREVIEW

## Un Especial Compacto Espacial

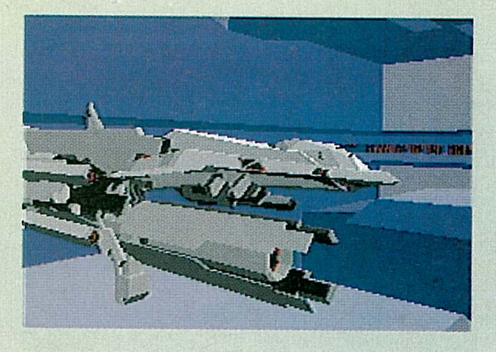



**Cada día que pasa, el Mega CD nos va sorprendiendo con mejores juegos. Para deleite de todos nosotros, nos van llegando "joyas" que realmente marcan la diferencia entre el compacto y el resto de los formatos, tanto por la calidad de sus gráficos como por su especial sonido. Una de estas maravillas de la técnica responde al nombre de «Silpheed», ejemplo perfecto de lo que os estamos diciendo.**

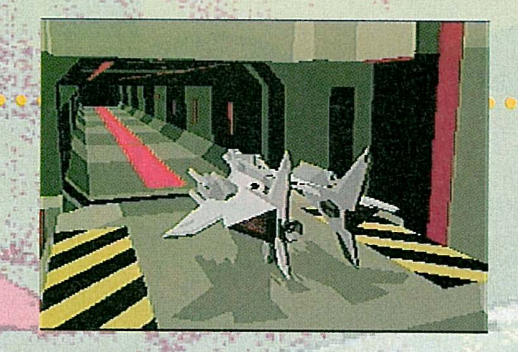
El argumento de este novedoso "matamarcianos" sitúa la acción en el año 3076, cuando un grupo de terroristas ataca el ordenador principal del Sistema Solar. Las fuerzas de todas las galaxias conocidas se unen entonces para preparar el contraataque, al frente del cual irá la nave SA-77 "SILPHEED" con la misión de llegar hasta la Tierra, el "planeta madre".

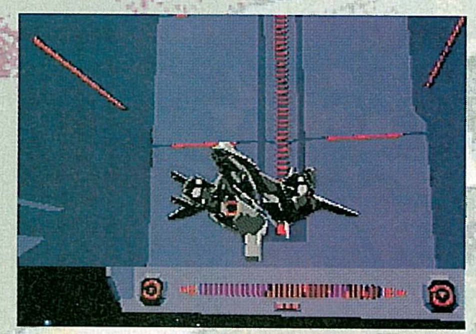
A partir de aquí comienza una aventura espectacular y de una calidad técnica superior. Obviamente, nosotros somos los encargados de pilotar la impresionante nave, que dispone de diversas armas entre las que podremos elegir, antes de cada una de las doce fases de que consta el juego. Cuantas más

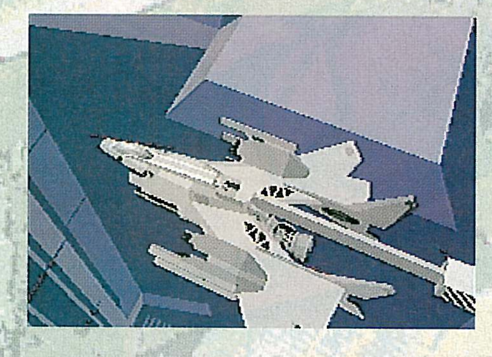


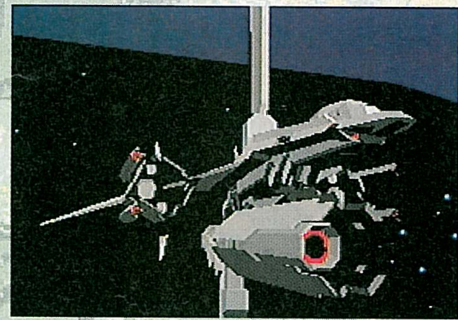



















etapas atravesemos, más variado será nuestro arsenal.

Pero si por algo va a ser recordado el «Silpheed» es por la enorme cantidad de efectos visuales que contiene. Gráficos en tres dimensiones, multitud de objetos moviéndose simultáneamente en la pantalla, increíbles explosiones, rotaciones, acercamientos,... y todo a una velocidad que nos deja boquiabiertos.

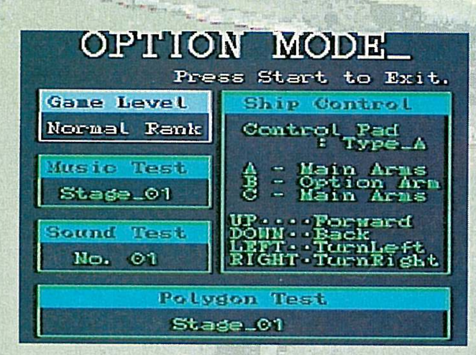
**«Silpheed» contiene todos los efectos visuales más novedosos y espectaculares, unidos a unas potentes melodías.**

Para completar este magnífico panorama, el sonido mezcla poderosas melodías con efectos de primera clase, a la vez que escuchamos las instrucciones y advertencias que nos envían desde la base. Todo ello al servicio de la más absoluta espectacularidad, la que se desprende de este compacto con el que el Mega CD añade un brillante episodio al fabuloso mundo de los "matamarcianos". La nave "Silpheed" tiene todo a punto para partir. El despegue, en el próximo número.

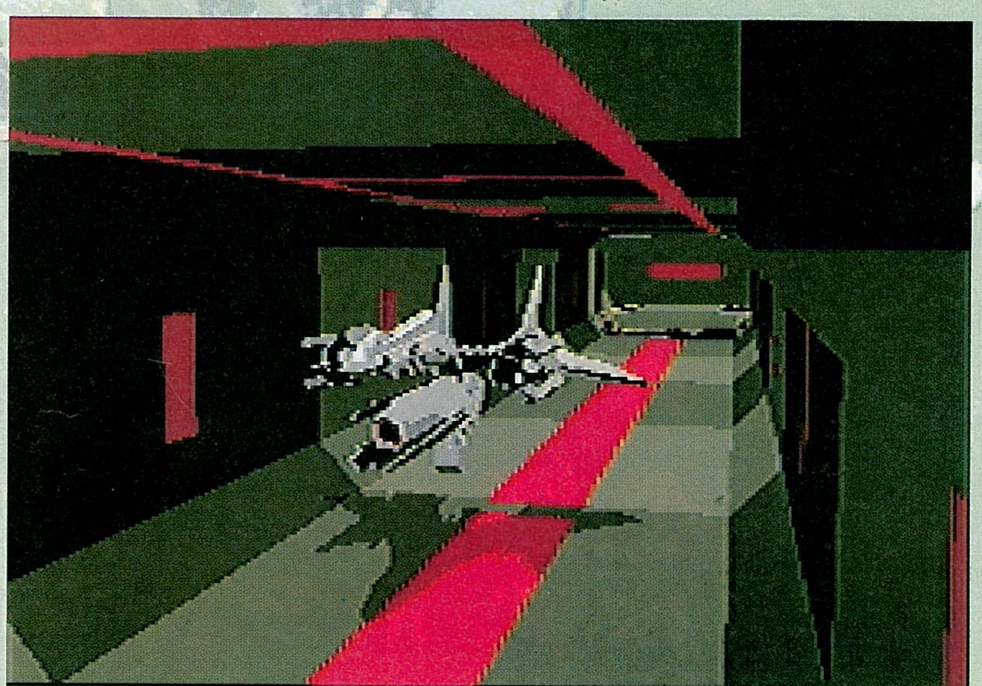










Ya está aquí «Street Fighter» para Mega Drive. ¿Incluirá todos los personajes?, ¿se podrá escoger también a los Jefes?, ¿será tan rápido como en la recreativa?, ¿tendrá todas las Magias y Súpergolpes?... Todas estas preguntas y otras importantes cuestiones pueden ser contestadas ahora porque ya está con nosotros el juego de lucha más deseado: «Street Fighter II. Champion Edition». Desde este momento Ryu,

# STREET FIGHTER II'

## SPECIAL CHAMPION EDITION



**PRIMER CONTACTO**

*Estos son los doce protagonistas de «Street Fighter II. Special Champion Edition». Doce luchadores con diferentes concepciones de las técnicas de combate, pero con la misma y única ambición: Ganar. Tuya es la elección y la posibilidad de manejar a los Jefes que tanto te costó vencer en anteriores enfrentamientos. Todo un reto, toda una gran aventura.*

Capcom • Arcade • Megas: 24 • Jugadores: 2 • Niv. dificultad: 8 • Continuaciones: Infinitas • Fases: 12 Luchadores







***La velocidad con la que se mueven los luchadores no merma la definición de los gráficos.***

Dhalsim, Ken, Chun-li, Blanka, Honda, Vega, Guile, Zangiev, Balrog, Sagat y Bison han pasado a formar parte de la gran familia de Sega. Y para que la entrada sea a lo grande, Capcom ha creado una versión que mezcla los programas «Street Fighter II. Champion Edition» y «Street Fighter II. Turbo», añadiendo algunas e interesantes novedades que potencian más aún las posibilidades de este increíble juego.

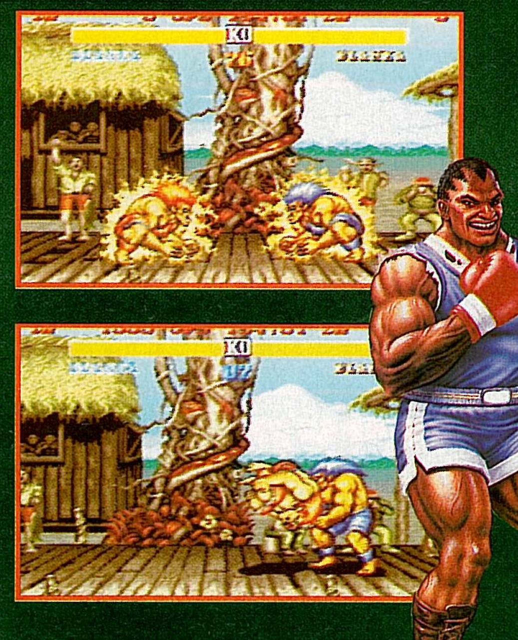
Por una parte, en este cartucho disfrutaremos de la oportunidad de luchar con todos los protagonistas de anteriores versiones, incluidos los poderosos Jefes: Sagat, Balrog, Bison y Vega. Por otra, los luchadores cuentan, además de los movimientos clásicos, con nuevos súpergolpes y magias que aumentan el espectáculo y proporcionan un mayor equilibrio de fuerzas. Dicha compensación se hace palpable en la mayor

**Mezcla de los programas "Turbo" y "Champion Edition", esta versión es, quizás, la más completa de todas.**

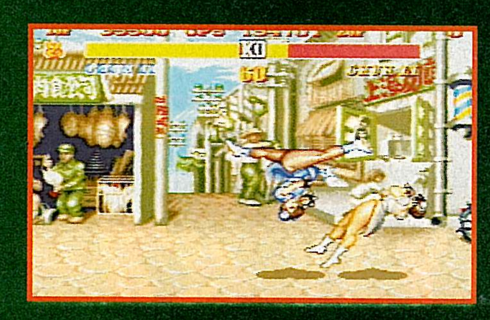








velocidad de los pesos pesados, en llaves o golpes más dañinos, movimientos conocidos en otras direcciones, en nuevos poderes como los de Chun-li, etc.
Si a esta nueva configuración añadimos un incremento de las velocidades -ahora once- y de los niveles de dificultad -uno más, ocho- obtendremos un potentísimo y trepidante cóctel de jugabilidad y diversión. Sin duda, merece una especial atención la cuestión de la velocidad, ya que supera todo lo conocido hasta ahora en juegos de lucha y se acerca al más puro vértigo.



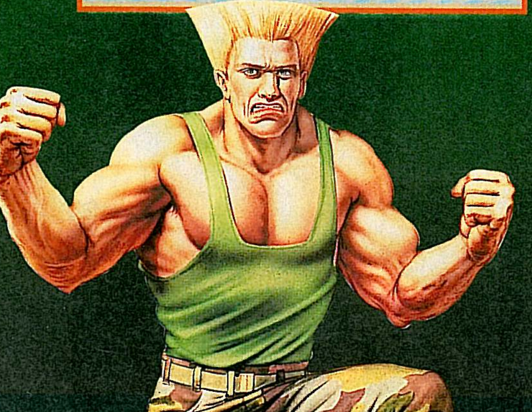
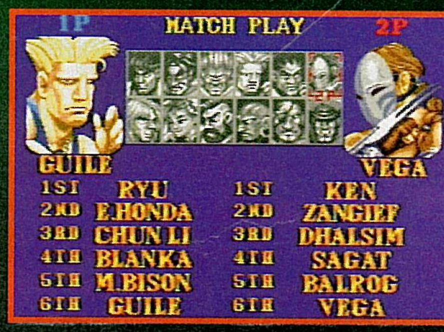





**Los escenarios son más detallados que los de anteriores versiones, ¡y ya es decir!**

**Los nuevos poderes de los luchadores no te defraudarán. No cabe mayor espectáculo.**







## Battle Group

La gran novedad del cartucho. Gracias a ella podrás participar en un Torneo con dos modalidades para dos jugadores simultáneos seleccionando hasta seis luchadores. En la modalidad "Elimination", el ganador de cada combate se enfrenta con el siguiente luchador del contrario. En "Match Play", se suman las victorias parciales de los combates uno contra uno, y se cuentan al final de los seis enfrentamientos.



Luchar con cualquiera de los Jefes, Bison, Vega, Balrog o Sagat, es desde ahora un sueño hecho realidad en el mejor juego de Lucha de todos los tiempos.

*Todos los personajes, escenarios, golpes y poderes nuevos, ... «Street Fighter II» tiene todo lo que tú estabas esperando.*

Pero la más increíble novedad de este supercartucho se encuentra en la opción de lucha para dos jugadores: "Battle Group". En su modalidad de "Elimination", cada uno de los contrincantes puede elegir hasta seis luchadores y combatir hasta acabar con los supervivientes de cada ronda. En la otra modalidad "Match Play" se



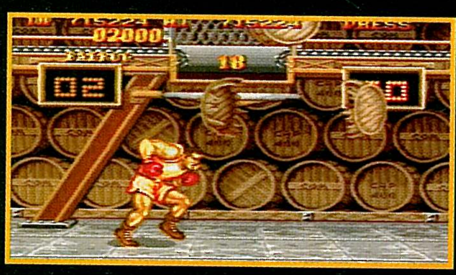
suman las victorias de los duelos "uno contra uno" al mejor de seis.

Aparte de este innovador "Battle Group", contamos con otras dos opciones principales: "Champion Edition" y "Hyper Fighting". Las diferencias fundamentales entre ellos radica en la selección de velocidad y en algunos movimientos especiales presentes en el "Hiper". En ambos programas podremos enfrentarnos en el clásic "Versus", que siempre es una garantía.

Además de todas estas excelencias, el juego cuenta con unos magníficos

## Bonus





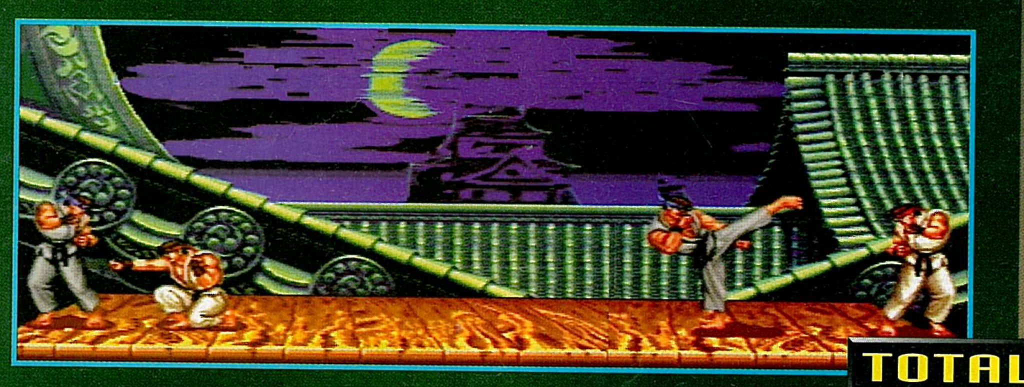
Las Fases de Bonus que conocimos en las recreativas también están presentes en este gran juego. Son una buena oportunidad para demostrar nuestro control sobre el personaje y, lo que es más importante, para sumar unos interesantísimos puntos extras.

gráficos en sus doce escenarios, bien terminados, llenos de detalles e idénticos a los de la recreativa. Aún más sobresaliente es la realización técnica de movimientos con un scroll suave, impecablemente definidos y más fácilmente ejecutables que en otras versiones.
Aunque se puede dominar perfectamente con el mando tradicional, no estaría de más el empleo del nuevo mando con seis botones.




Para terminar, una breve referencia al sonido, que cumple de sobra con todo el repertorio de efectos sonoros y alegres melodías que acompañan a la desbordante acción.








1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Gráficos**

Todos los escenarios han sido plasmados con todo lujo de detalles y gran colorido. Excelentes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Movimiento**

Además de los movimientos convencionales, se han añadido nuevas magias y golpes. Mayor velocidad y definición.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Sonido**

Los efectos sonoros y la música no se encuentran al nivel del resto del programa, pero cumplen su cometido.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Jugabilidad**

Las nuevas opciones aportan mayor jugabilidad a este programa, que hará las delicias del más exigente de los maníacos.

### OPINION

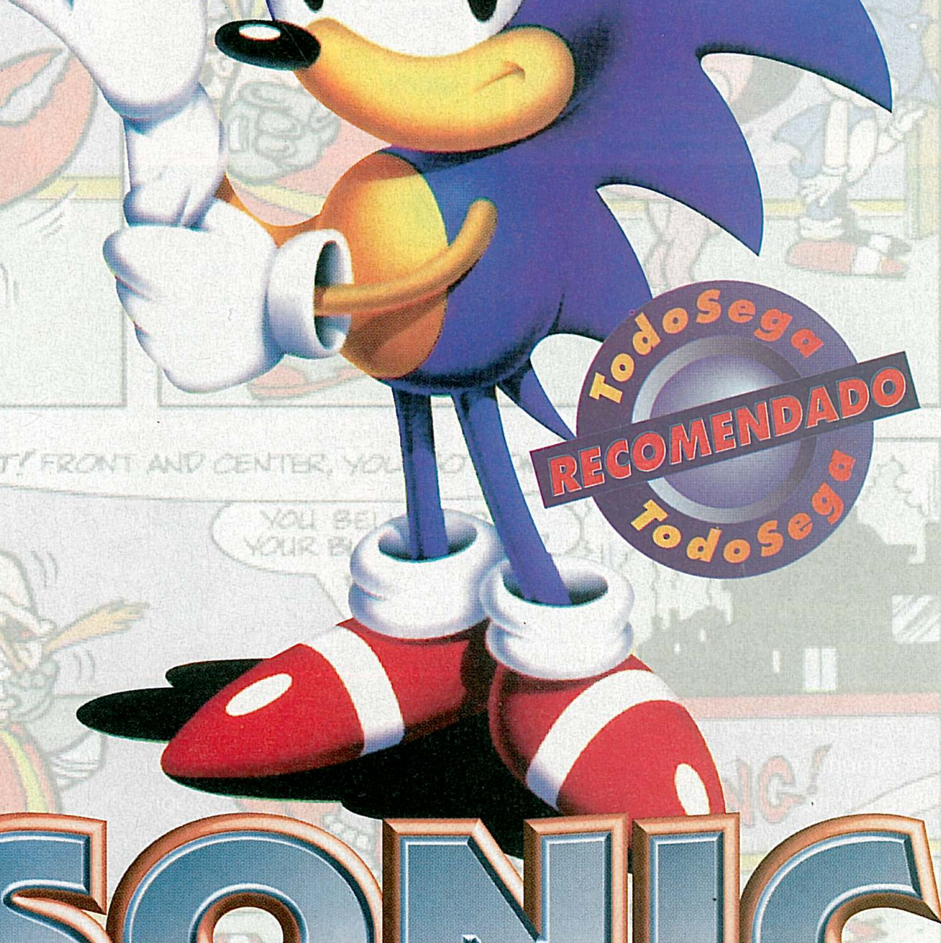
La espera ha merecido la pena. Esta versión del «Street Fighter» para Mega Drive contiene todas las mejoras de los programas "Champion Edition" y "Turbo", gracias a los cuales se ha potenciado aún más su jugabilidad. Por si fuera poco, se ha aumentado la velocidad y los grados de dificultad, sin que ello haya mermado la calidad de los gráficos o la definición de los movimientos. Como único "punto negro", el sonido que, aunque es de calidad, padece algunas distorsiones. Esperemos que sea un defecto de nuestros chips.

**TOTAL 94**

**«Street Fighter II. Champion Edition» es el mejor juego de lucha creado para la mayor de Sega y puede serlo por mucho tiempo.**

Sonic inaugura la verdadera etapa digital de Sega. ¿Qué sería de un cacharro que va a ser lo más en máquinas Sega sin la mascota en sus compactos? No se puede saber ni ver hasta dónde puede dar de sí un gran hardware sin que el cartucho clave se apunte a su movida. Lo pruebe, que dirían muchos. De ahí que Sonic CD sea, además de una feliz noticia, toda una prueba de choque: Si el erizo o puercoespín o animalejo llega lejos, el Mega CD lo hará.

A Sonic no parece haberle importado demasiado el reto: digamos que está acostumbrado. Con el mismo color azul de costumbre, sus púas, algunos sonidos inaudibles que ahora sí emite -¿no os molaría oir hablar a Sonic?- y la algarabía que suele ofrecer por estar en pantalla, se ha metido en el CD antes de que las lenguas enteradas hablaran de su tercera parte en Mega Drive. Bajo un

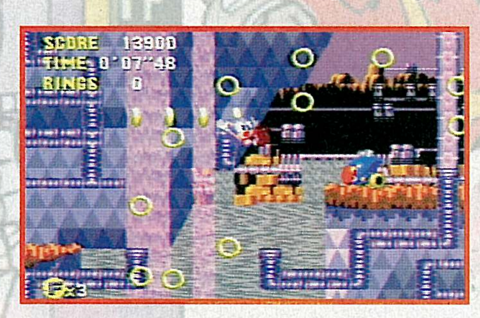



# CD SONIC THE HEDGEHOG

## El Juego del Que Todos Hablan

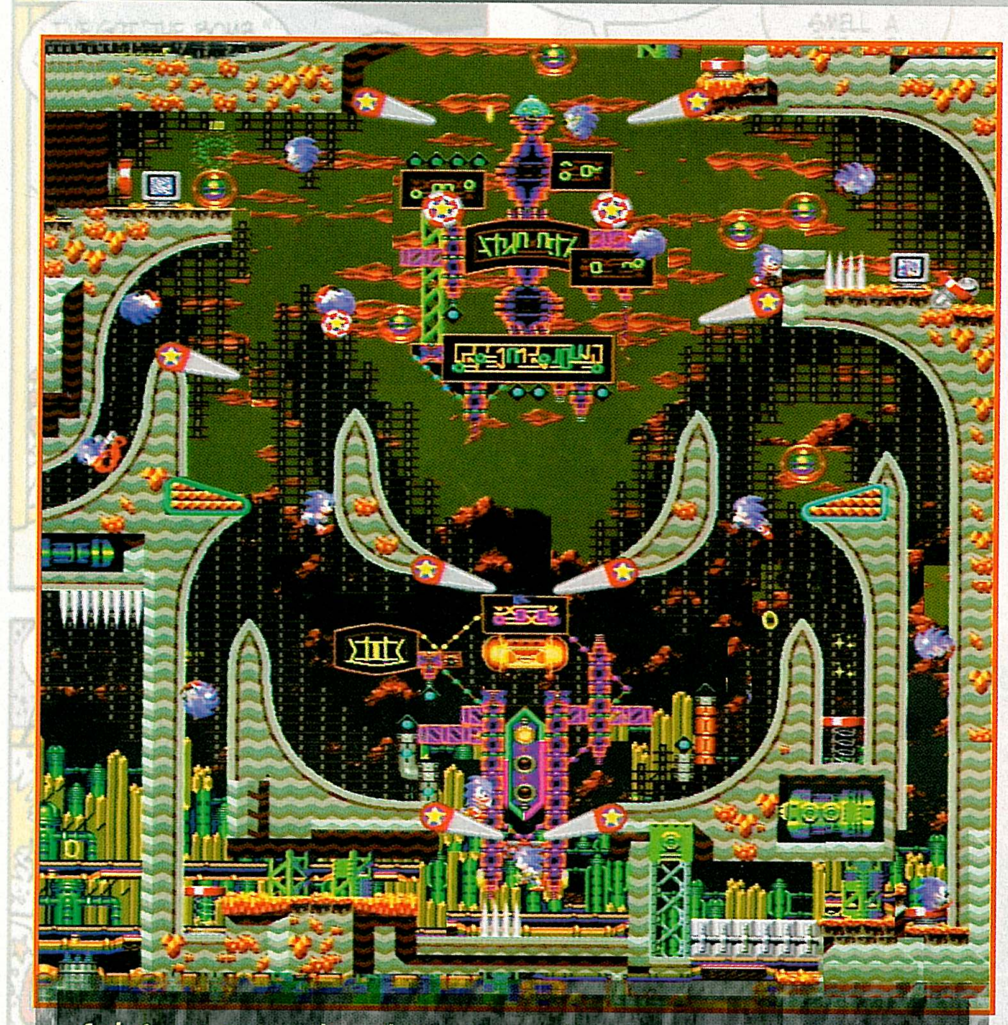
nombre simple, sin buscar números ni partes, ni subtítulos estruendosos, Sonic CD ya se ha hecho con el primer puesto en la lista ofreciendo... ¿qué? Pues bastante de lo que éL mejor sabe hacer sólo que aumentado en tamaño, calidad, efectos, sonidos y nuevas rutinas que viajan de la mano del compacto. ¿Y qué es lo que el bicho mejor sabe hacer? Volvernos locos. Sin duda. Obligarnos a fijar la vista en miles de puntos diferentes, pantalla tras pantalla, mientras la velocidad se hace dueña de la acción y los







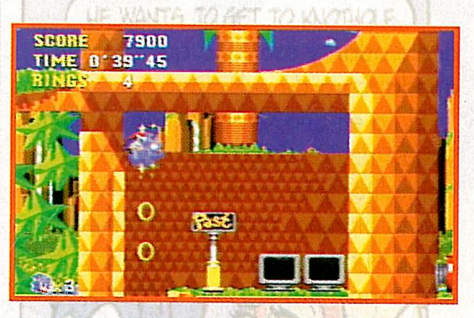

Sega • Plataformas • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: infinitas • Fases: Más de 70



*Cualquier cosa que os podamos decir, contar o resaltar sobre esta maravilla de la técnica no serviría de nada si no lo podéis degustar con calma. Es imposible transmitir sólo con palabras -menos mal que nos ayudan las pantallas- la locura, vitalidad, originalidad, potencia y rapidez que descubre este compacto. Junto a estas líneas podéis ver a Sonic ejerciendo de bola de pinball, pero también le veréis nadando, volando, deshaciendo entuertos, saltando, girando sobre su propio eje y, sobre todo, haciendo ver que le encanta jugar. Por eso, sonreíd. ¿acaso habéis visto alguna vez a Sonic triste?*





















## GRÁFICOS FX





Si llega a durar un minuto más, la intro de Sonic CD podría ser considerada un auténtico cortometraje en dibujos animados. Pero como dura un minuto menos diremos que este ejemplo de animación es «sólo» una pequeña muestra de la capacidad del CD. No tendréis ojos para saborear la cantidad de sorpresas que aguardan, incluidas las del propio personaje.

## SONIDO FX





Aunque sólo dice «YES» y eso en determinadas situaciones, podemos aseguraros que Sonic habla. No es el único FX, claro, pero ¡qué son mil sonidos a cada cual más atractivo comparados con la inigualable vocecita del erizo...! En cuestiones puramente musicales, sobresaliente y disco de oro para las canciones discotequeras del equipo musical de Sega.

## TÉCNICA CD





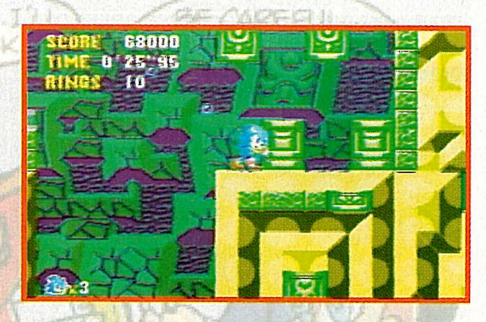
A Sonic se puede jugar de un tirón. Jamás os saldrán mensajes de «Loading», ni se interrumpirá la acción. La intro y las fases de bonus hablan a las claras sobre esa experiencia. En los bonus alucinaréis con las rotaciones del suelo, zooms y otros efectos especiales, y, en la intro, contemplaréis atónitos las idas y venidas de un bicho sumamente móvil.

**Sonic entra por la puerta grande del compacto. No le sobra nada, no le falta de nada. ¿Para cuándo «Sonic CD 2»? ¿O este es insuperable?**

















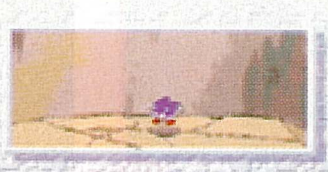


## ¿MODO 7? PUES LO IMITA MUY BIEN

Para los que creían que las fases de bonus de Sonic 2 eran insuperables, aquí tienen un buen ejemplo de lo que puede hacer un CD. Con sólo terminar un nivel con más de 50 anillos, Sonic aparecerá sobre una inmensa superficie rotatoria, cercada por caminos y rodeada de agua por los cuatro costados, donde debe acabar con unas criaturas a base de su conocida fórmula saltarina. A priori no es nada del otro mundo, pero en cuanto lo veáis, tenéis todo el permiso para echaros a llorar: el suelo gira sobre su propio eje y los objetos se acercan y hay zooms y mucha suavidad en todo. Y aunque no dura mucho, al menos da tiempo para coger unos puntos y para saborear las capacidades del CD.

majestuosos decorados rediseñados y redefinidos nos dejan sin habla. Eso es lo que domina: pisar el acelerador, y eso es lo que al final queda: cara de velocidad.

El lío en que se ha metido el último y más vacilón Sonic pasa de los animalitos y se va directamente a un lejano planeta, muy fértil a los efectos, sobre el que un tal Robotnik ha puesto las zarpas. Resulta que el fétido doctor quiere hacerse con los mandos de esa cercana estrella para después pasarse al bando terráqueo y destrozarlo todo. Pero mira que casualidad que esa estrella es precisamente el lugar elegido por Sonic para descansar y que en ella habita una niña muy maja de nombre Amy Rose que pretende los amores sónicos. ¿Que nos falta algún dato? Posiblemente. Por eso será






























mejor que no os perdáis la técnicamente indescriptible demo que precede al juego. Allí se explica todo en un alucinante ir y venir de dibujos animados que os mantendrá pegados a la tele sin pestañear.

El pelotazo «Sonic CD» es, según el mismísimo equipo de programación, tres o cuatro veces más grande que el resto de los Sonic (1 y 2). Consta de siete rounds a razón de aproximadamente diez stages por round, lo que es bastante. La música que tendréis el placer de oír durante el juego ha sido compuesta por un equipo in house de Sega, pero para la "intro" (muy marchosilla y de varios

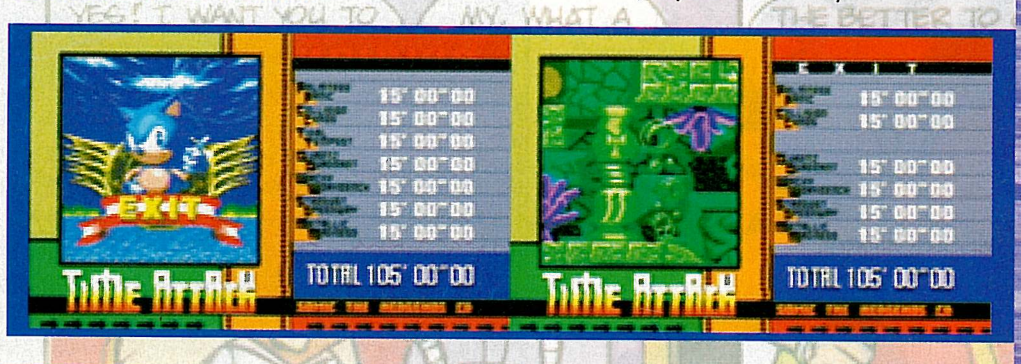









***Sonic vuelve a ser una bala que va dejando estela a su paso, como si del Concorde se tratara.***

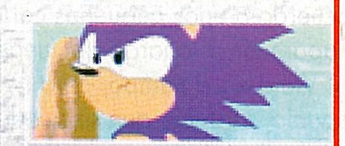



## TIME ATTACK, JUGANDO CON EL TIEMPO

A los que gusten de aquello de «rápido, más rápido, rapidísimo...» que decía un genial spot, les encantará la opción «Time Attack» que podrán elegir justo al principio del juego. En ella, el CD les retará a una digna competición contra el tiempo en la que el único objetivo será batir el record de segundos, o minutos, que tarden en completar un nivel. Estos valientes podrán echar una carrerita en la fase del juego en que se hayan quedado, es decir, que no tendrán posibilidad de elegir escenario, sino que serán sus propias facultades las que les permitan competir en uno u otro stage. Se trata de una opción divertida y muy pegadiza que a los efectos sólo sirve para eso: para entretener.























*Una de las grandes novedades de Sonic CD es que el erizo puede viajar en el tiempo. Con sólo rozar una de las señales temporales (futuro y pasado) que hay en cada stage, y coger la suficiente velocidad, nuestro héroe se trasladará a otra época sólo que, aunque no lo parezca, seguirá en el mismo escenario.*

estilos, incluido el de Eurovisión) se optó por contar con los favores de Keiko Utoku, un crack de sonidos en tierras niponas, que a la postre ha hecho un trabajo formidable. Gráficos y movimientos también se han pasado al bando CD. Se han incorporado rampas tridimensionales, el erizo por vez primera da la espalda y la parte del pecho, los saltos son mucho más altos y vitales que de costumbre y, por la parte de los enemigos, la originalidad y el volumen se han apoderado de unos energúmenos que, además, son ahora mucho más violentos. Para colmo de creatividad, Sonic tendrá la posibilidad de viajar en el tiempo, futuro o pasado, de acuerdo a unos pequeños cartelitos que aparecen a lo largo del juego. ¡Ojo! Viaja en el tiempo, pero no en el espacio, es decir, que se queda en el mismo nivel sólo que... ya lo veréis.

Y un último dato, antes de que se nos acaben las páginas: «Sonic CD» tiene continuaciones infinitas. Y aunque apaguéis el Mega CD, siempre podréis empezar justo dónde lo habíais dejado... porque graba las partidas.




**Gráficos** (escala 1–10): 9

Brillantez y originalidad a partes iguales. Es imposible que todo este desparrame gráfico salga de una sola mente.

**Movimiento** (escala 1–10): 9

Nuevas rutinas se han incorporado a las habituales del erizo, tales como el movimiento de piernas a lo dibu Warner Bros.

**Sonido** (escala 1–10): 9

Marchosa, picante y muy medida. No es insuperable pero sí bastante alegre. Le va al personaje y se hace con el juego.

**Jugabilidad** (escala 1–10): 9

Simplemente atrapa. Se deja jugar, invita a seguir y hunde en la miseria a los que se les acaba el tiempo o las vidas.

## OPINION

A Sonic no se le puede medir bajo las mismas pautas que al resto de los juegos CD. El erizo no es sólo la mascota de la multinacional nipona, sino también el juego en el que todos se fijan, del que todos hablan y al que todos aplauden. «Sonic CD» es una muestra de que no hay nada insuperable: Porque se podía superar el Sonic de cartucho. Tiene todo lo que os gustaba y añade movimientos, escenarios, enemigos y posibilidades por encima de lo que cualquier humano podría creer. ¿El CD es sólo un soporte? Mejor vamos a decir que el CD es magia para Sonic.

**Sólo Sonic podía superar a Sonic. Y sólo una máquina como el Mega CD es capaz de hacer lo propio con la Mega Drive.**

**TOTAL 92**

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL, ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

# GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

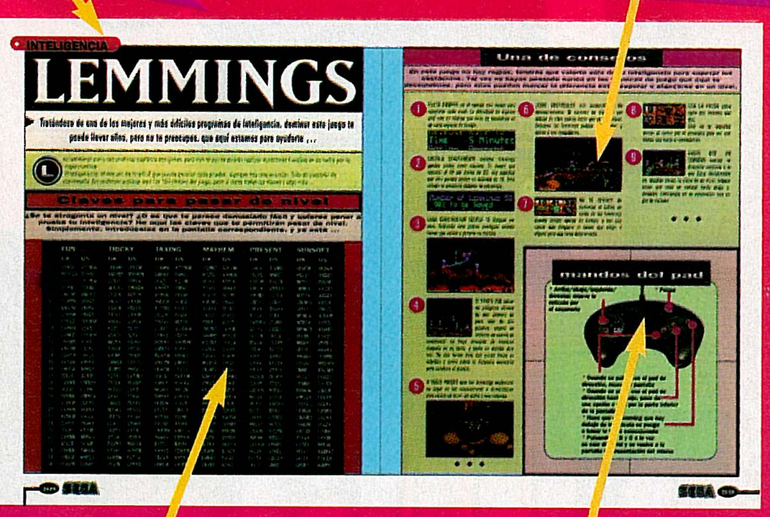
## ¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.




Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL

SEGA

MEGA DRIVE

Trucos y ayudas

▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega

▸ Cientos de claves para jugar con ventaja

▸ Más de 500 pantallas a todo color

▸ Desvelamos todos los secretos

▸ 50 megajuegos de Sega

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!




P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

**SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE**

Nombre y Apellidos:........................................

Dirección:........................................

Localidad:........................ Provincia:....................

Código Postal:....................Teléfono:......................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.

❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.

❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad: ________________

**PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72**

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

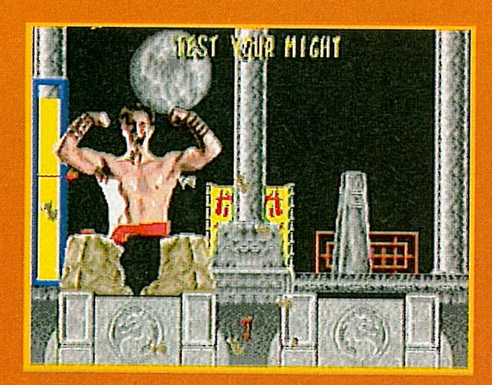
# Mortal Kombat

## La Vida en Juego

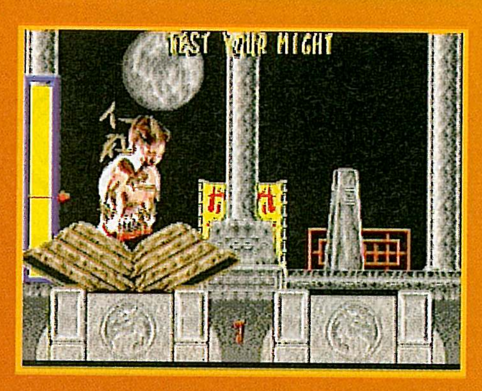
PRIMER CONTACTO

*«Mortal Kombat», la competición de lucha más dura de todos los tiempos, acaba de dar comienzo. Desde el primer instante de tu combate inicial podrás comprobar que esto no es ninguna broma y que tu vida está en juego. Tus posibilidades dependen del perfecto conocimiento y dominio de los golpes y poderes de tu luchador. Valor y suerte, mucha suerte.*

Acclaim • Arcade • Megas: 16 • Jugadores: 1-2 • Niveles dificultad: 5 • Continuaciones: 6 • Fases: Competición







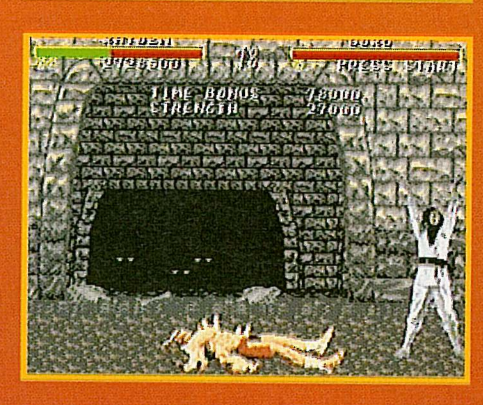


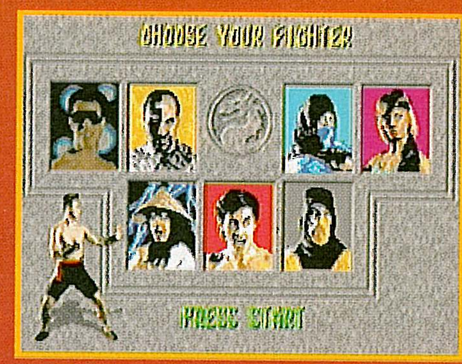



Poderes mágicos, llaves maestras y golpes inimaginables, eso es «Mortal Kombat».

Después de arrasar por todos los salones recreativos del mundo y divertir a millones de personas, «Mortal Kombat» se enfrenta al reto de alcanzar cimas aún más altas en Mega Drive. Con esta conversión del exitoso programa, realizada por la compañía Acclaim, podremos disfrutar de una de las competiciones más completas y apasionantes dentro de la lucha "cuerpo a cuerpo".

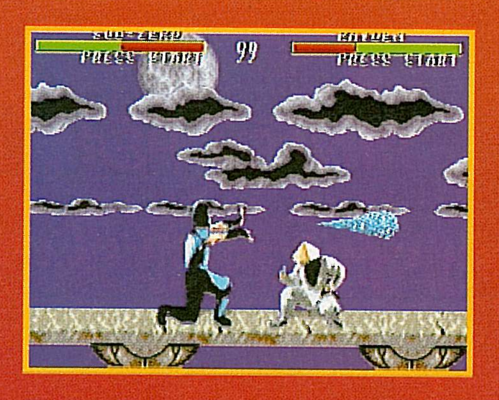
Nueve son los finalistas de este Torneo Mortal: Raiden o el Dios del Trueno, Scorpion o el Ninja Venenoso, Kano o Mercenario sin Piedad, Cage o el Guerrero del Fuego, Sonya o la Viuda Verde, Liu Kan o el Maestro Errante, Sub Zero o el Poder del Hielo, Goro o la Bestia de Cuatro Brazos y, por último, Shang Tsung o el Gran Maestro experto en la mutación física. Cada uno de estos guerreros posee

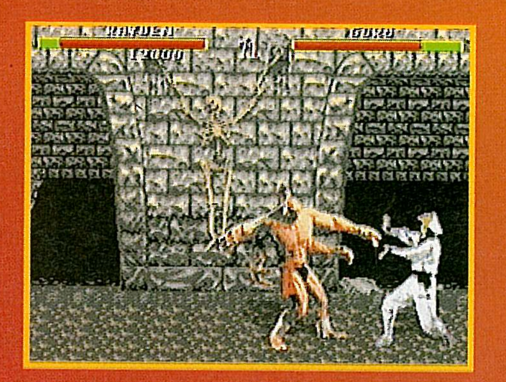








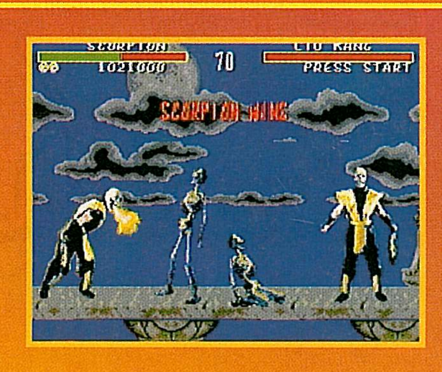


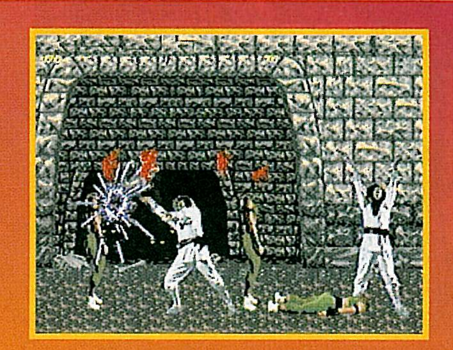
*El "Dardo de Scorpio" te paralizará dejándote a merced de sus puños. Mucha atención con él.*

una visión particular del combate y una depuradísima técnica, no exenta de poderes mágicos con los que cobrar ventaja en tan reñidas confrontaciones.

Golpes como la Bola de Fuego Verde, el Torpedo Humano, la Onda energética o el Teletransporte son algunos de los potentes "medios disuasorios" de nuestros combatientes y que, previo aprendizaje, emplearemos sin mucha dificultad.

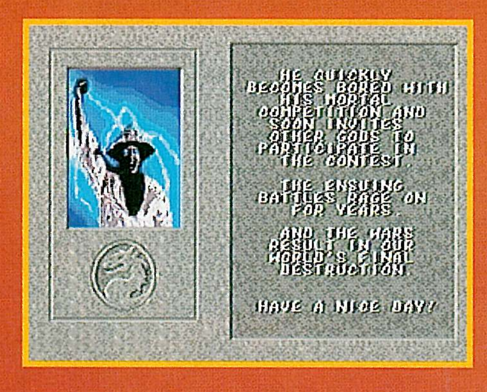
Y al igual que en las recreativas, contaremos con impresionantes digitalizaciones de imágenes, de voces y efectos especiales de locura, de un ritmo trepidante y de la mejor de las bandas sonoras. Para que no



## ¡Qué Fatalidad!

**Tras vencer en el segundo de los combates con cualquier luchador, la máquina nos ofrece la oportunidad de acabar con el contrario de un modo un tanto pintoresco y espectacular. Cada protagonista tiene un modo peculiar de hacerlo y no resulta demasiado complicado de ejecutar. Además será una buena inyección de puntos.**




**Para evitarnos caer en la desesperación más absoluta, «Mortal Kombat» ha incluido cinco niveles de dificultad.**









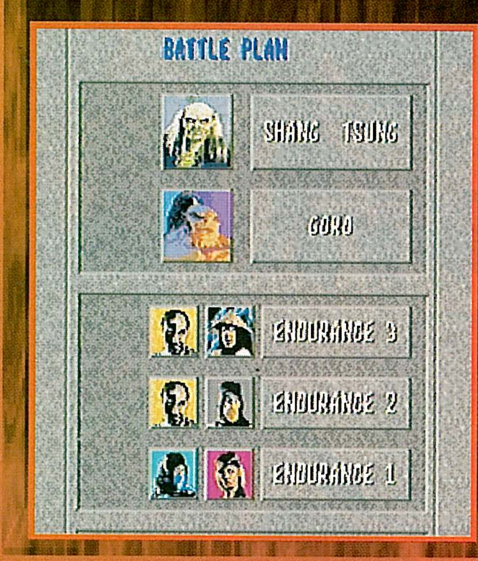


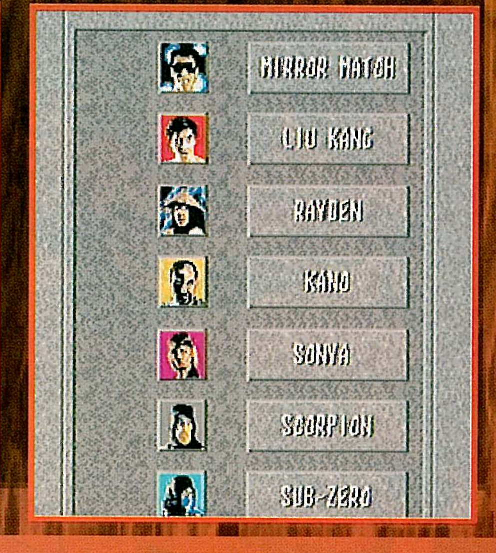


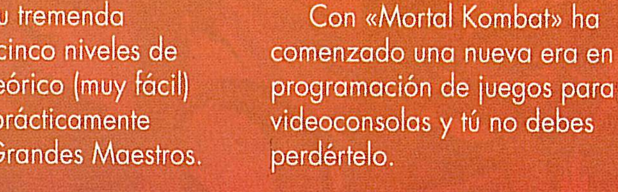



# La Dura Competición

**Estos son los protagonistas de la competición «Mortal Kombat», los nueve terribles, los nueve sangrientos. La primera parte se desarrolla entre los siete aspirantes a la corona, y el último es un combate contra tu "espejo". La segunda parte es bastante más complicada ya que nos enfrentaremos contra dos rivales. Y para completar la fiesta, la gran pelea contra esos extraños fenómenos de la naturaleza llamados Goro y Shang Tsung.**



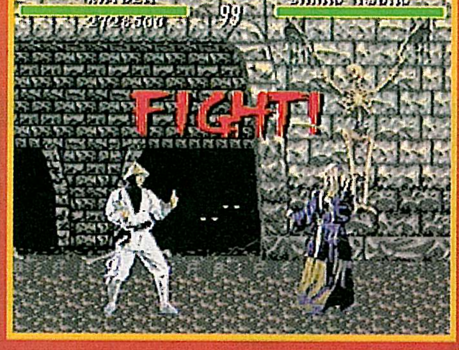



se merme un ápice su tremenda jugabilidad, existen cinco niveles de dificultad, desde el teórico (muy fácil) hasta el más difícil, prácticamente reservado para los Grandes Maestros.

Con «Mortal Kombat» ha comenzado una nueva era en programación de juegos para videoconsolas y tú no debes perdértelo.














1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Gráficos**

Digitalizaciones de imágenes reales en personajes y escenarios nos proporcionan toda la veracidad de la auténtica acción.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Movimiento**

Se ha mantenido el realismo habitual del combate, pero se ha reducido la dosis de violencia.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Sonido**

A la potente sensación que transmiten los efectos especiales hay que añadir unas buenas melodías y digitalizaciones de voz.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Jugabilidad**

Llegar con vida a los combates con Goro o Shang Tsung es un verdadero logro.

## OPINION

Sega nos ofrece una nueva y agradable sorpresa con esta excelente conversión realizada por Acclaim sobre el programa original de recreativas «Mortal Kombat».

El cartucho refleja fielmente todos los aspectos más sobresalientes del juego: digitalizaciones de imágenes, sonidos y voces, velocidad frenética, movimientos y efectos espectaculares y una tremenda jugabilidad. También resulta interesante que el elemento "sangriento" del juego sea opcional y programable con códigos. A estos buenos detalles deberíamos estar más acostumbrados.

**«Mortal Kombat» refleja a la perfección todos los aspectos interesantes del fantástico juego de las recreativas.**

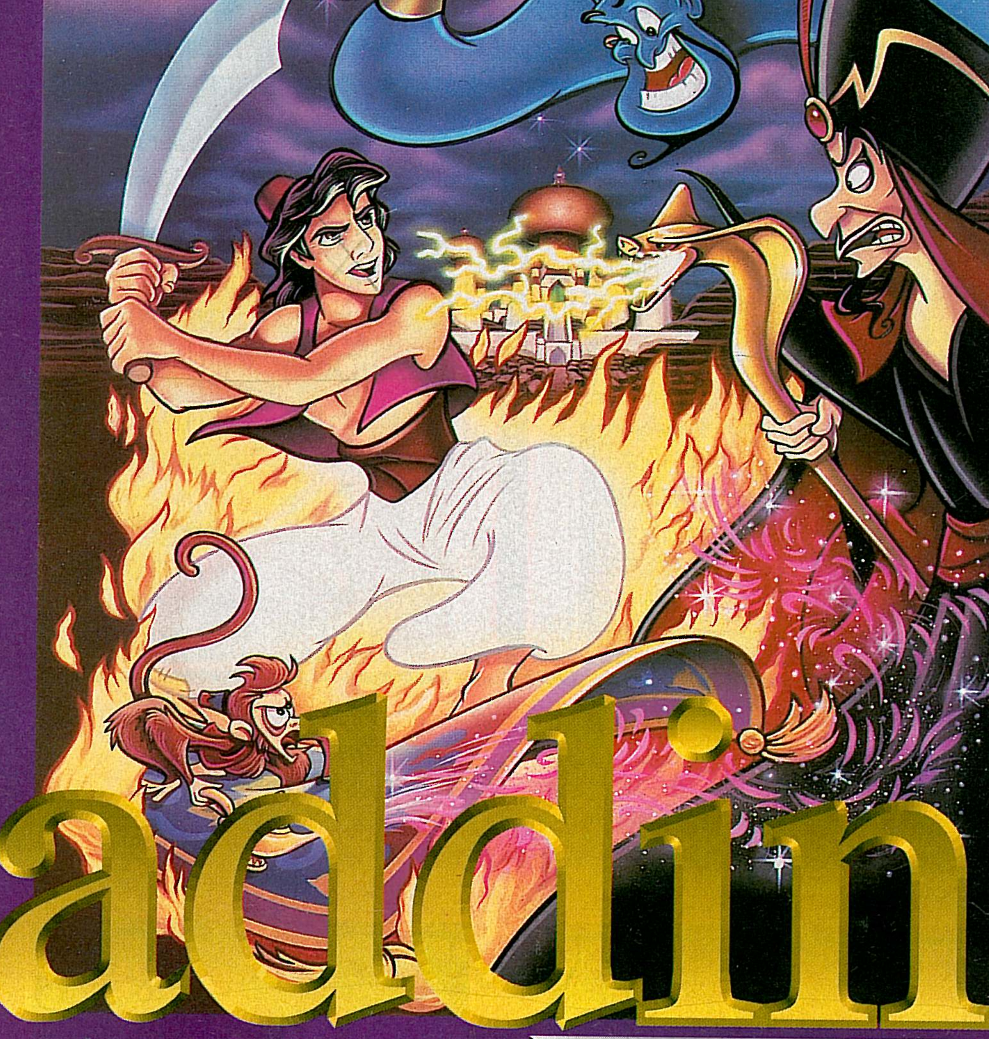
**TOTAL 89**

# Un Sueño Hecho Realidad

Después de tantos y tantos éxitos, la Fábrica de Sueños Disney se ha propuesto en una nueva pirueta, lograr el no va más.
Por suerte para nosotros, el escenario de esta arriesgada apuesta ha sido un videojuego basado en una de sus últimas y más aplaudidas creaciones: Aladino.
Los autores de la nueva versión han empleado las mismas técnicas que en la producción de películas de dibujos animados, es decir, montando cada escena a partir de bocetos de los personajes.

El resultado de este fabuloso trabajo no es otro que un bellísimo juego de aventuras con decorados de auténtico ensueño y escenas incorporadas de la película.

Nuestro protagonista y demás



# Aladdin







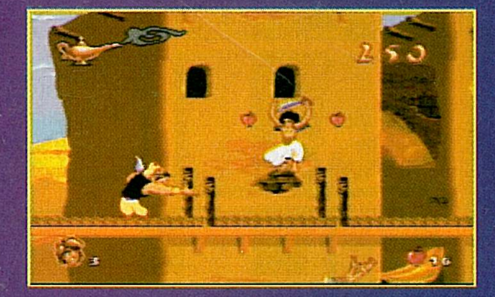
**PRIMER CONTACTO**

***Nuestra aventura en la piel de Aladino comienza en las calles del Mercado de Agrabah. El peligro en ellas tiene muchas formas: desde un gran número de guardias del Sultán, hasta unos individuos tirando la vajilla por la ventana, fuegos mal apagados, fakires lanzadores de cuchillos, etc. La clave será no tener demasiada prisa y prestar mucha atención.***



Virgin • Acción/Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 10







"artistas invitados" se desenvuelven con movimientos más típicos de los dibujos animados que de los videojuegos (60 imágenes por segundo).

Por su variedad, suavidad y alegría merecen una página aparte en el Libro de Oro del Software.

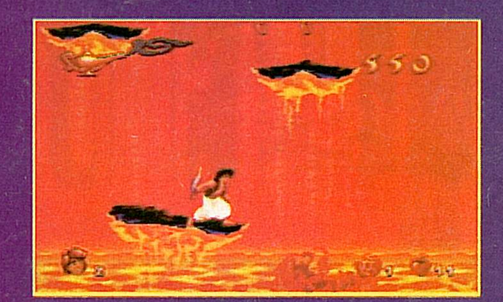
En cualquiera de sus fases encontraremos, dentro de una explosiva y medida mezcla de colores, un fantástico mundo repleto de curiosos personajes con sospechosas intenciones, resortes que nos harán saltar, cuerdas y alfombras encantadas que nos transportarán por los aires y otras mil y una ilusiones. Además de evitar los más insospechados peligros, mientras

***Algunos símbolos, como el que porta el mono, son nuestro pasaporte para la fase siguiente.***

































**Cuando Aladino pierda su energía, el Genio de la Lámpara y Abu correrán veloces a su encuentro.**

recolectamos manzanas o gemas, deberemos hallar objetos como flautas y jarrones para avanzar sin retroceder o completar el nivel.

Todo invita a jugar en este supercartucho de 16 megas que, como alguno ya habrá previsto, no descuida el aspecto sonoro.

La casa Disney nos ha deleitado, como es habitual en ella, con una sabrosa selección de melodías salpicadas de simpáticos efectos sonoros.

En cuanto a la jugabilidad de esta joya para Mega Drive, hay de todo: desde la fase sencillita a la típica enrevesada donde perderemos más de dos vidas.

El consejo es tomarse las cosas con mucha calma. De todas maneras, siempre podremos conseguir alguna vida extra en el "Tenderete del Fenicio", previo pago de algunas esmeraldas, o en la "fase de bonus", que aparece al terminar cada fase si la suerte nos sonríe.

Aunque hemos intentado contaros lo más









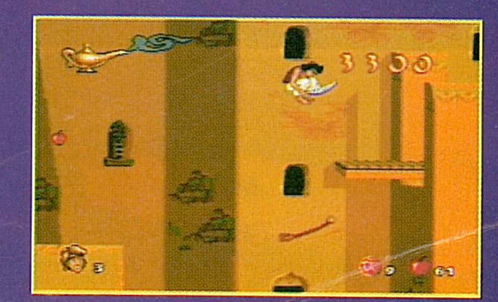


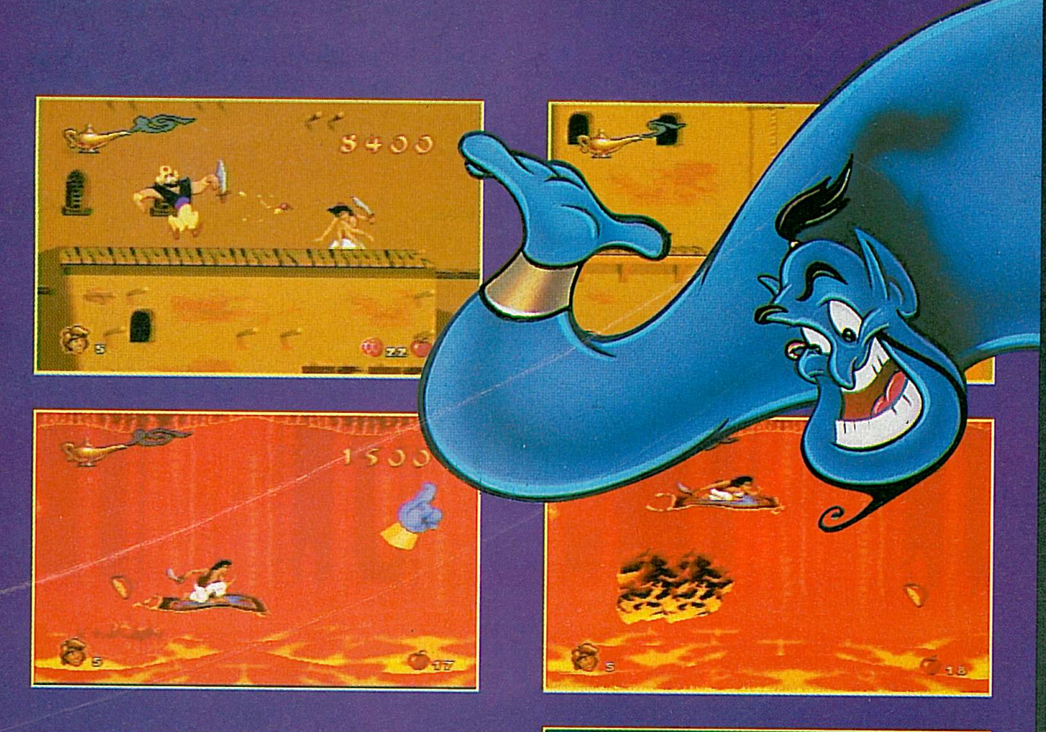


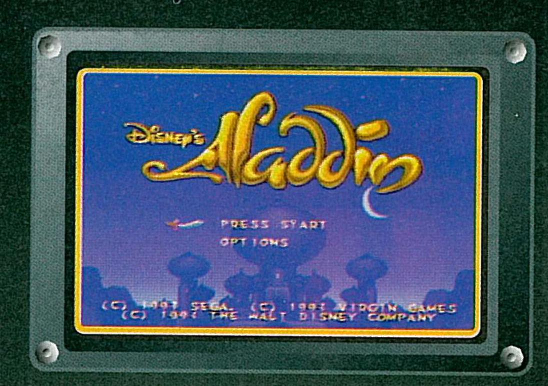













destacable de esta "Séptima Maravilla", estamos seguros de no haber hecho justicia a lo visto...

No importa, porque así su efecto sobre vosotros sera aún mayor.

Os lo aseguramos: Aladino es el sueño hecho realidad.






***Cada una de las fases del fabuloso «Aladino» está salpicada de divertidas e ingeniosas secuencias animadas, típicas de la fábrica Disney.***

## OBJETOS



A lo largo de nuestra aventura, nos encontraremos con estos símbolos: **El jarrón**, que impedirá que tengamos que empezar desde el principio; **la lámpara,** que nos librará de los peligros cercanos; **Abu,** que nos permitirá un deseo en los bonus de fase; **Aladino,** una vida extra; **el Genio**, que nos da la vitalidad; **la Gema,** que nos dará la posibilidad de hacer compras; **la Manzana,** ideal para destruir enemigos; y **el indicador de energía.**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Gráficos**

Auténticos dibujos de la fábrica Disney, con un finísimo humor y desbordante imaginación. La belleza hecha juego.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Movimiento**

La animación de los protagonistas se ha sacado de movimientos reales de personas y el resultado ha sido inigualable.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Sonido**

La Banda Sonora de la fantástica película está adornada con una sugerente y sensacional gama de efectos especiales.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Jugabilidad**

Acción sin un momento de respiro, con constantes incidencias y pruebas a nuestra habilidad.

## OPINION

Aunque últimamente hemos visto cosas realmente buenas, todas quedan por debajo de esta auténtica maravilla nacida de la experta mano de Disney. A su increíble realización gráfica, con escenarios más propios de una película de dibujos animados, hay que añadir hasta siete scrolles de pantallas, movimientos de personajes nunca vistos, una buena dosis de humor, en fin, todo un universo recreado con el más exquisito gusto. Y como no podía ser menos, el regalo se completa con una colección de melodías y efectos fuera de serie.

**TOTAL 95**

**Divertido, asombroso, refrescante, bello y mil adjetivos más no harían justicia al mejor juego visto hasta ahora.**



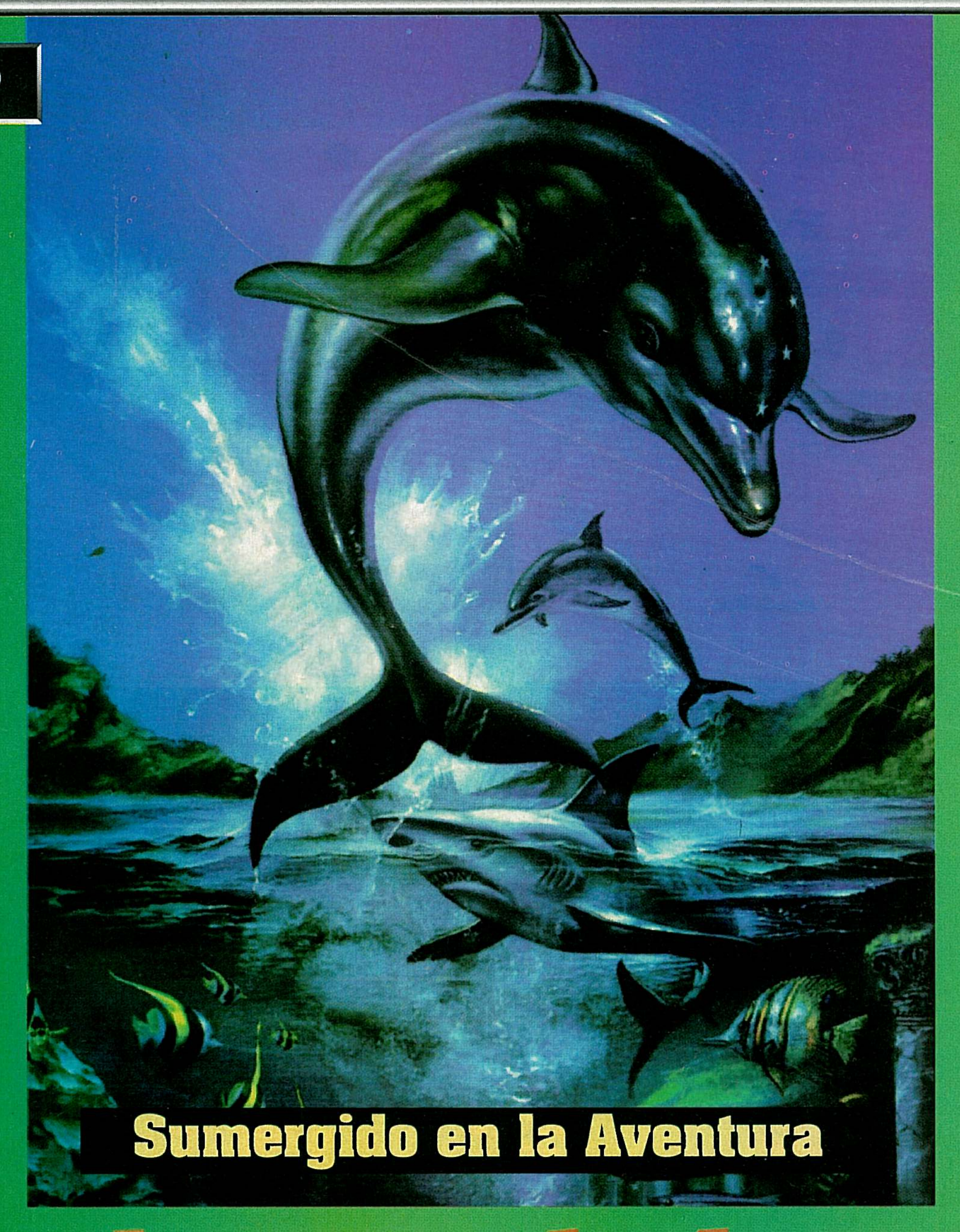
Hay fenómenos en este mundo que escapan a la comprensión humana, inexplicables para cualquiera de nosotros. Ahí están, como ejemplo, el Triángulo de las Bermudas o el éxito de Abigaíl, sin ir más lejos.

Misterios insondables como los que acabamos de citar no faltan tampoco en el aparentemente tranquilo mundo de los delfines, y si no que se lo pregunten a Ecco.

Este bonito delfín se encontraba jugando plácidamente con sus compañeros de bahía para ver cuál de ellos saltaba más cuando, de pronto, algo insólito sucedió.

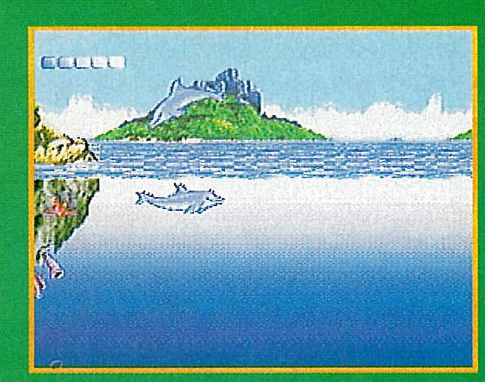
Una especie de torbellino con una



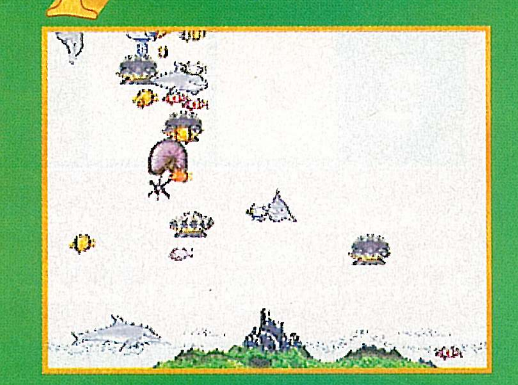


## Sumergido en la Aventura

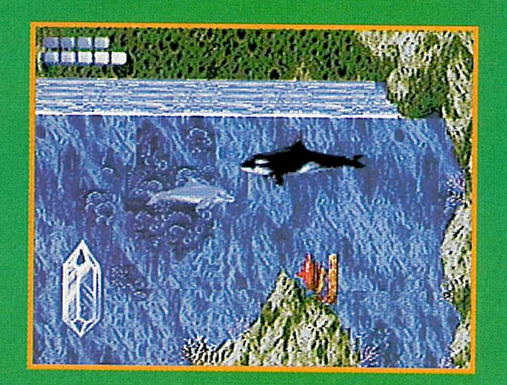
# Ecco The Dolphin







Sega • Aventuras • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Password • Fases: 30





La belleza de los escenarios de Ecco son incomparables. Quedarás prendado en la primera imagen.





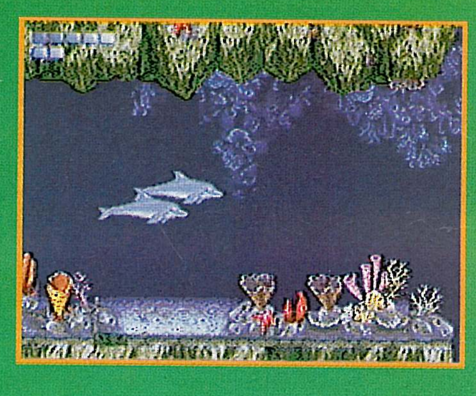
fuerza enorme se elevó en el aire y aspiró a todos los seres que vivían en aquella zona. Delfines, conchas, medusas,... todo desapareció como si hubiesen quitado el tapón de una bañera. Pero con una pequeña diferencia: se quedaron Ecco y, cómo no, el agua.

Nuestro acuático protagonista no sabía que acababa de presenciar un acontecimiento que sólo se produce cada 500 años, ni tampoco que empezaba para él una aventura de innumerables fases en las que encontraría sorpresas de todo tipo. En primer lugar, se toparía con escenarios para todos los gustos: desde zonas heladas y aguas profundas, hasta arrecifes volcánicos, pasando por el Mar del Silencio y la ciudad sumergida de Atlantis.

En cada uno de estos lugares deberá encontrar el camino correcto







No todo van a ser desgracias. Ecco cuenta con la ayuda de sus amigos para encontrar a su familia.




## GRÁFICOS FX




Como ya ocurrió con la versión para Mega Drive, los gráficos de «Ecco the Dolphin» sorprenden en un principio por su belleza, su variado colorido y lo bien conseguido que está el ambiente del mundo submarino. Aunque el nivel general es bastante alto, no se encuentran, no obstante, mejoras apreciables con respecto a lo que ya nos asombró en la mencionada versión.

## SONIDO FX




Lo más destacado que nos trae Ecco en su paso al Mega CD es, sin duda, el aspecto sonoro. Y es que este disco presume de tener el sistema de sonido "Q Sound", o lo que es lo mismo, un sonido en tres dimensiones que te lleva de inmediato a bucear con los delfines. Pocas veces la música acompaña a la acción tan acertadamente como en éste, y los efectos sonoros no le van a la zaga.

## TÉCNICA CD




En una aventura como ésta, que transmite la tranquilidad y armonía que existe debajo del mar, efectos de acción espectacular como las rotaciones o los zooms no tienen cabida. Destacaremos, sin embargo, la originalidad de las ondas que emite Ecco con su sonar, la extraordinaria velocidad que alcanza el delfín en sus movimientos y los efectos tridimensionales que presentan los escenarios.

**Se mire por donde se mire, Ecco The Dolphin es un juego excelente que consigue transmitir a la perfección todos los encantos del mar.**



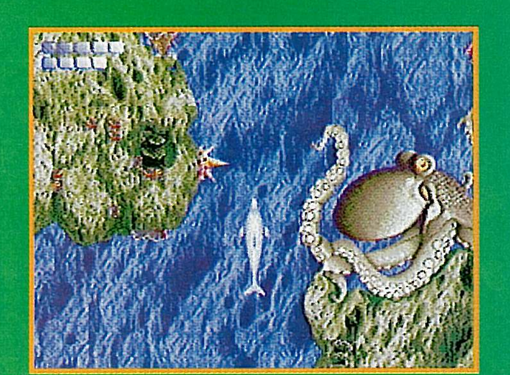
Pasadizos, pulpos, medusas,... el mar está lleno de peligros desconocidos para Ecco.

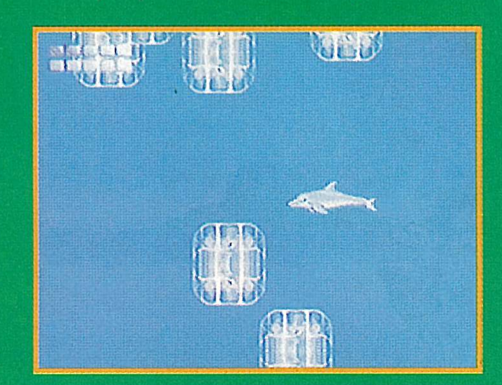
que le lleve hasta su familia, aunque como podrás imaginar, no le será fácil. Su paso se verá impedido por corrientes marinas, barreras de piedras, extraños cristales llamados glifos, hambrientos tiburones, peces globo o animales prehistóricos.

Haciendo mapas con su sonar y contando con la ayuda de animales amigos (otros delfines, orcas e incluso la gran ballena azul), que le proporcionarán también algunos glifos (que lo mismo sirven para un roto que para un descosido), o



Una recreación perfecta de los fondos marinos, tanto gráfica como musicalmente.



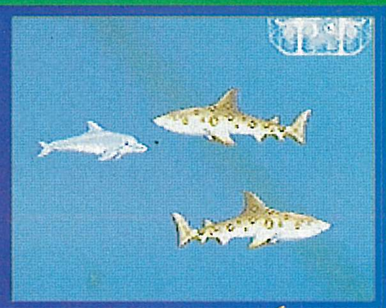








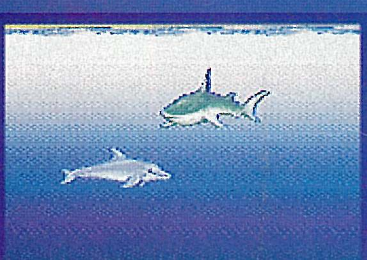


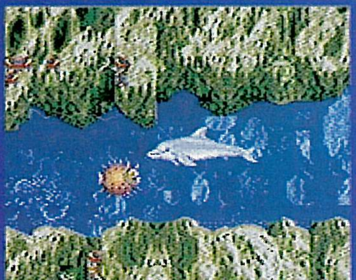


## EL PELIGRO ACECHA

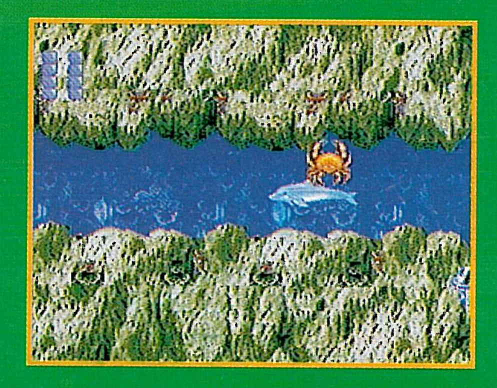
Ecco nunca imaginó que la vida pudiese volverse tan difícil y peligrosa.
Tras el torbellino que le apartó de su familia, ahora debe enfrentarse a todo tipo de habitantes de las profundidades cuya hostilidad le era totalmente desconocida. Su viaje será, de esta forma, una emocionante búsqueda en la que el joven delfín tendrá que arriesgarse a ser atacado por tiburones, pulpos, cangrejos, etc.







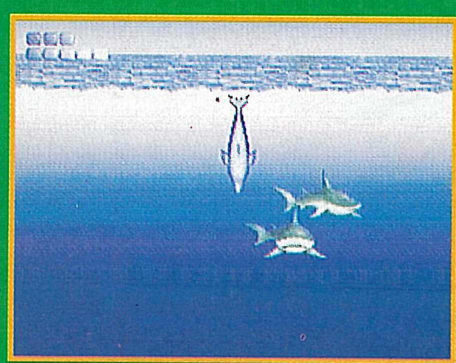


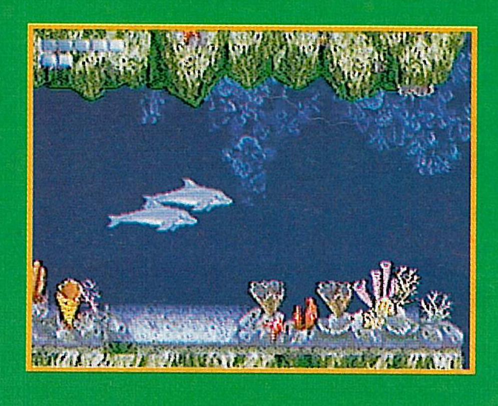


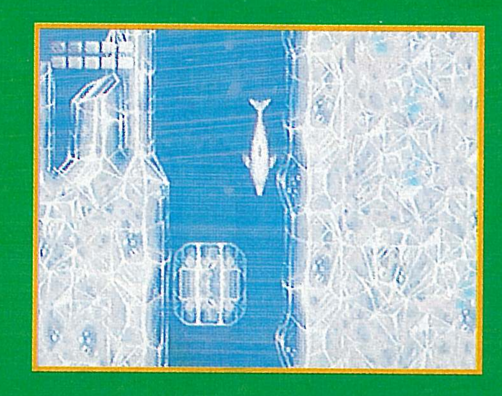
haciendo uso de su propia habilidad para arrastrar piedras o conchas sueltas, Ecco podrá reemprender su búsqueda y culminarla con éxito.

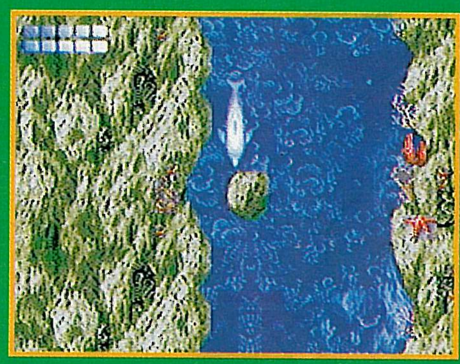
Esta odisea submarina está aderezada con unos gráficos de primera calidad, unas asombrosas animaciones del mundo marino y unos movimientos que te permitirán nadar, saltar, hacer espectaculares



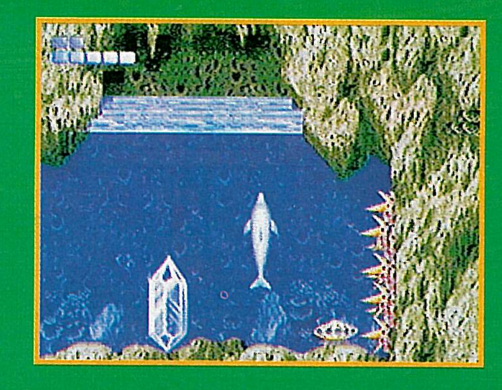








*La inteligencia de Ecco le permite valerse de objetos para vencer las dificultades que se le presentan.*



piruetas, arrastrar objetos o embestir con el morro del delfín. También disfrutarás, mientras buceas, de una música bellísima y unos sonidos que te harán sentir e imaginar lo que puede ser un viaje por el alucinante fondo marino.

Ya sabes, también entre los delfines existen misterios sin resolver, incógnitas que dan pie a crear aventuras tan maravillosas y refrescantes como ésta.

Si deseas pasar unos minutos, horas, días, relajado de verdad, «Ecco the Dolphin» es tu juego.




1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Gráficos**

A tono con el argumento. Realmente bonitos y, en ocasiones, espectaculares.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Movimiento**

Logradísimos todos los desplazamientos del delfín, con una suavidad fuera de lo común.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Sonido**

Tanto la música como los efectos te harán sentir como si buceases por el fondo del mar.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Jugabilidad**

En algunas fases se tarda un poco en encontrar la salida, pero tan sólo es cuestión de tiempo y perseverancia.

## OPINION

«Ecco the Dolphin» es un juego que se sale de lo normal en muchos aspectos.

Tanto en su argumento, que se escapa de los mutantes, invasores, secuestros y delincuentes a los que estamos acostumbrados, como en su desarrollo, que busca narrar las aventuras del delfín mostrando toda la belleza escondida en los Océanos. Y lo logra sobradamente gracias a su magnífica calidad gráfica y a algo de lo que hay que hacer mención especial: la maravillosa banda sonora, que se encuentra entre las mejores que hemos oído hasta la fecha. Razones suficientes para que podamos calificar este juego de excelente.

**TOTAL 92**

**El debut de Ecco en el Mega CD será todo un éxito. Totalmente recomendable.**



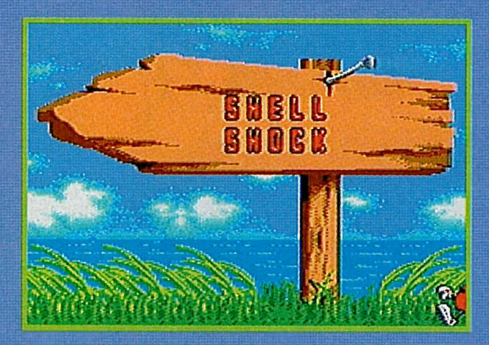

# COOL SPOT

## La Rebelión de las Chapas

La vida de una chapa no es nada fácil. Después de pasarse la mayor parte de su vida pegada al cuello de una botella, desempeñando una función de vital importancia, que no es otra que evitar que a la bebida no se le vaya el gas, su destino es siempre triste. Los honores serán para el líquido, ese niño mimado al que desde que nace se le dedican todos los cuidados posibles y que luego no tiene más que descansar en espera de recibir cuando muera el homenaje de todo el que tenga la garganta reseca.

Incluso a la botella, una simple trabajadora como la chapa al fin y al cabo, la visten con los mejores ropajes y le dan elegantes formas que hacen que en ocasiones también sea digna de admiración.




Pero a la chapa, nada. La chapa siempre tendrá el mismo aspecto, aplanada y llena de estrías, sin reconocimiento ninguno. Cuando llegue la hora, un cruel abridor la atacará sin compasión y dejará su cuerpo arrugado y sin brillo. Le espera entonces el peor de los olvidos que existen: el del cubo de la basura.

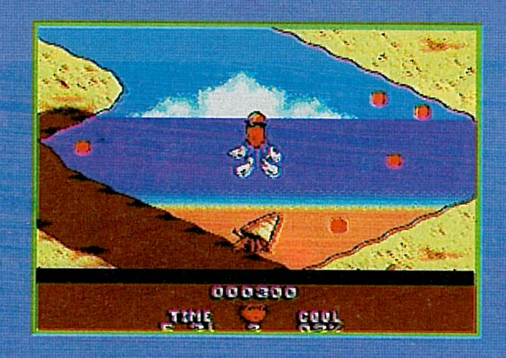
Las más afortunadas caerán en manos de algún niño que las utilizará para imaginar partidos de fútbol o las hará correr sin descanso en agotadoras carreras. Su futuro será, en definitiva, trabajar, siempre trabajar.

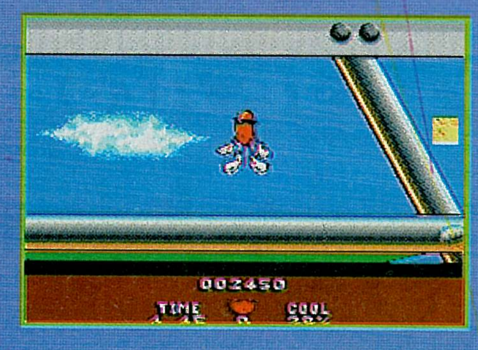
Por eso, no es de extrañar que alguna de ellas nazca con un carácte rebelde y se

**PRIMER CONTACTO**

***Un escenario playero nos recibe al empezar a jugar. Como de lo que se trata es de esquivar los cangrejos que hay en la arena y de acabar lo más rápidamente posible para así obtener una vida extra, elegiremos la vía aérea para llegar a nuestro destino. La agilidad de la chapa es maravillosa.***

Virgin • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niv. dificultad: 3 • Continuaciones: 0 • Fases: 11









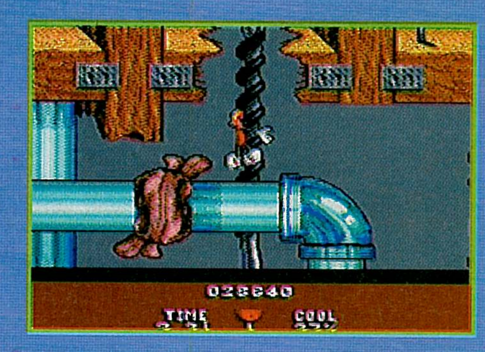
***Con sus gafas de sol y la marcha que lleva encima, Cool Spot es la chapa más divertida del mundo.***

niegue a correr la misma suerte que sus compañeras y, por eso, tampoco es de extrañar que llegue a la Master System «Cool Spot».

Esta revolucionaria chapa de "Seven-Up" se erige en defensora de las de su especie, y parte para rescatarlas de las celdas en las que, para colmo de los colmos, han sido encerradas. Y lo hace con una marcha y una guasa fuera de lo





***¿Una tubería? ¿Qué hace una chapa en una tubería? Sólo podía ocurrírsele a Cool Spot.***

común, sin importarle la cantidad de adversidades que deberá superar: plataformas de los más diversos tipos, cangrejos, ratones, insectos, etc. que tratarán por todos los medios de que no recoja los 40 puntos necesarios en cada fase antes de poder acceder a la celda en la que sus compañeras se encuentran.

Con el ímpetu y las ganas que pone en el empeño, no cabe duda de que «Cool Spot» entrará en los libros de historia de las chapas como la líder que encabezó su movimiento de liberación, como tampoco puede dudarse que entrará en los libros de historia de los videojuegos como la chapa con más ritmo y más divertida que ha visto el planeta Sega. Palabra.



**Gráficos** (1–10): 9

Muy bien hechos. La simpatía de la chapa es antológica.

**Movimiento** (1–10): 9

Bastante simple, pero nos basta. No necesitamos sofisticaciones.

**Sonido** (1–10): 9

Esto es ritmo, y lo demás son tonterías.

**Jugabilidad** (1–10): 7

Lo peor del juego. Sin continuaciones se hace bastante difícil.

## OPINION

Después de su exitoso paso por la Mega Drive, llega a la "veterana" de Sega la chapa más vacilona del mundo. Y la verdad es que no ha perdido su electrizante personalidad. Tampoco desmerece la variedad y el nivel de los escenarios, ni el sonido, tan marchoso como siempre.

Sin embargo, un punto hace que nos quede un sabor agridulce: la ausencia de continuaciones, que obliga a pasar las fases a toda velocidad para conseguir vidas extra. Un personajillo tan carismático como "Cool Spot" no se merecía esto.

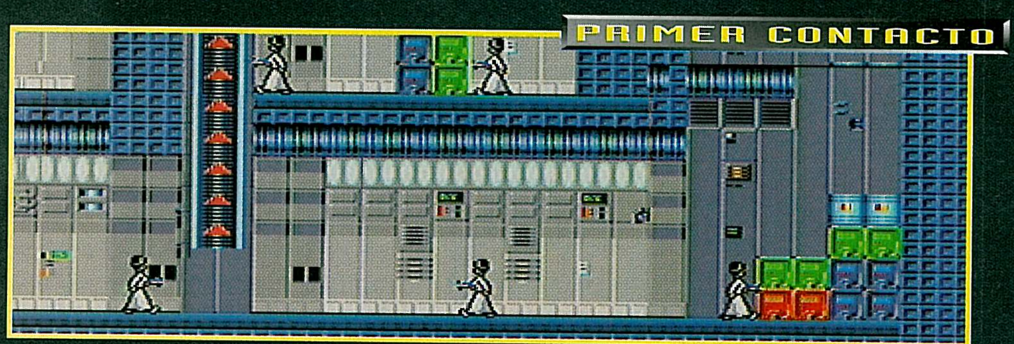
**Con «Cool Spot», el ritmo más burbujeante de los videojuegos invadirá la pantalla de tu televisor. ¡Las chapas al poder!**

**TOTAL 87**

# Que la Fuerza te Acompañe




PRIMER CONTACTO

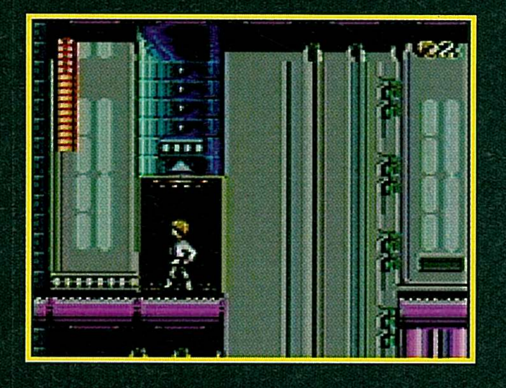


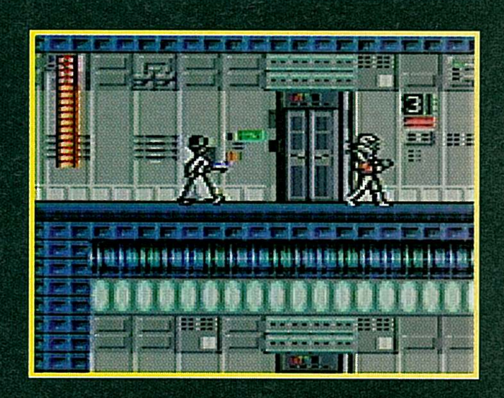
El mensaje de la Princesa ha sido interceptado por las Fuerzas del Imperio, pero antes de que la capturen debe conseguir encontrar a R2-D2 para entregarle un mensaje. El problema es que su nave está plagada de soldados y el único camino posible será sortear grandes vacíos con su salto en carrera. Mucha atención, los pisos de arriba son un nido de guardias perfectamente armados.

LucasFilm • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 2 • Continuaciones: 8 • Fases: 6

Atrapada su nave en un campo de fuerza de la Estrella de la Muerte, la Princesa Leia hace un intento desesperado por comunicar a la resistencia su crítica situación. Para ello, lanza al espacio una cápsula ocupada por dos androides, R2 D2 y C3 PO, cuya vital misión será transmitir un mensaje a Obi- Wan Kenobi. Tras una serie de accidentadas circunstancias los dos robots acaban en manos de un joven deseoso de fuertes emociones que, casualmente, recibe el mensaje de la Princesa Leia. Sin pensárselo dos veces, Luke Skywalker se compromete con la causa rebelde y se lanza a la aventura sin hacer caso de los innumerables peligros que le aguardan. Es entonces cuando conoce a Obi...

Así comienza la gran aventura «Star Wars» creada por la compañía



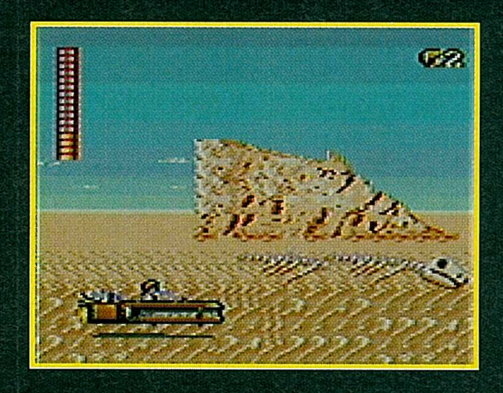


**Los amantes de la ciencia ficción encontrarán en este juego una sensacional forma de revivir la película.**

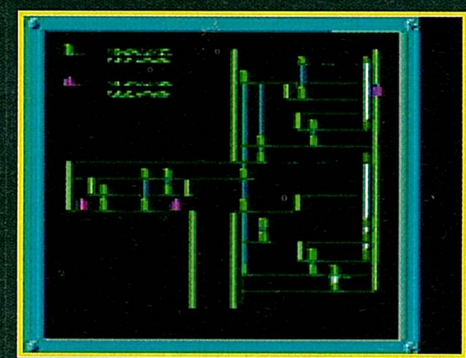


***Secuencias animadas completan el comienzo o el fin de algunas fases del juego «Star Wars».***

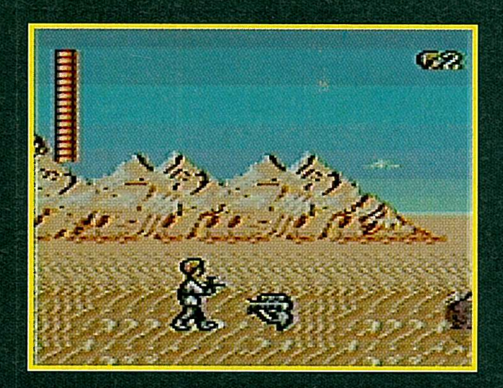


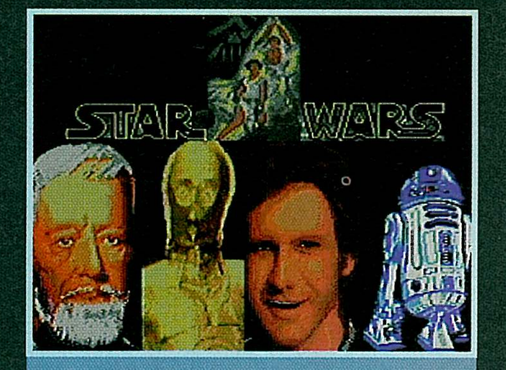




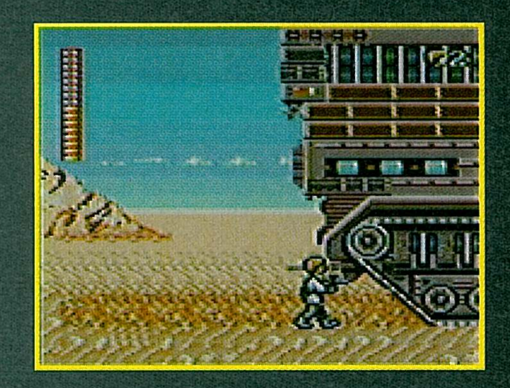




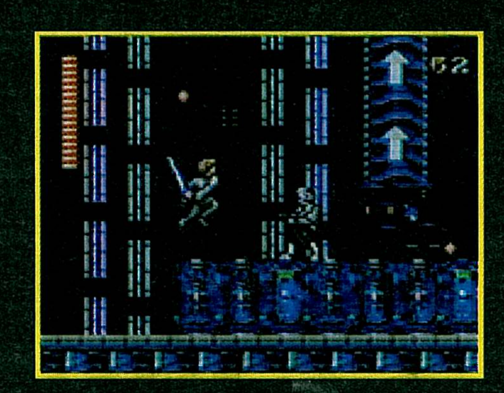


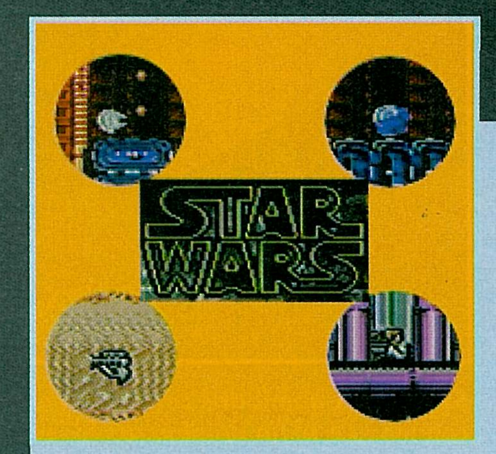



Estos son cuatro de los protagonistas de «Star Wars»: Obi Wan Kenobi, C3-PO, Han Solo y el incansable R2-D2. La Princesa y Luke os piden disculpas por estar ausentes pero tenían que arreglar el seguro a terceros del Halcón Milenario que caduca pasado mañana.









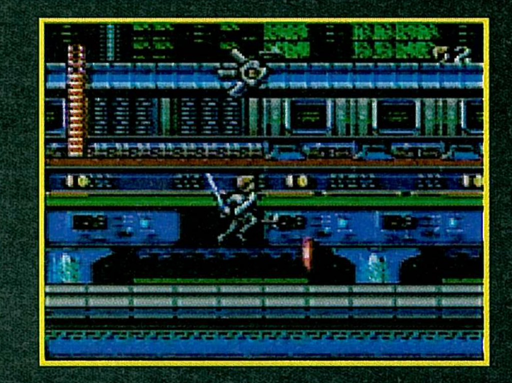

## OBJETOS

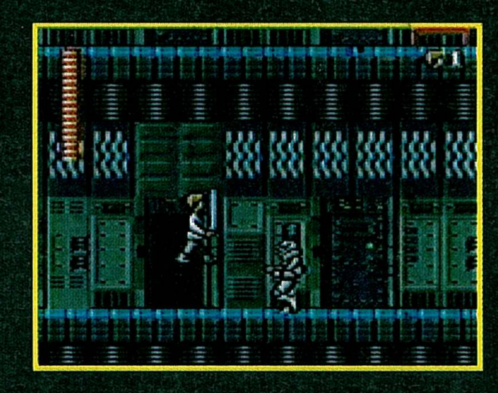
Estos son cuatro elementos que no deberás olvidar si quieres llegar muy lejos en tu aventura. Arriba a la izquierda, el Escudo protector de la nave, a la derecha, el Restablecedor de energía, abajo a la izquierda, la Pistola láser de Luke, y, por último, una Vida Extra que nunca está de más.



Disfruta de los detallados escenarios y de las magníficas digitalizaciones de imágenes.

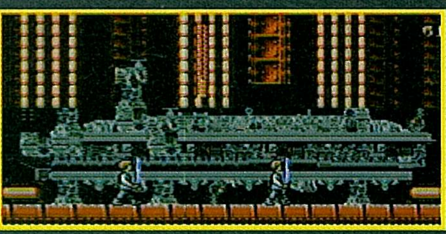






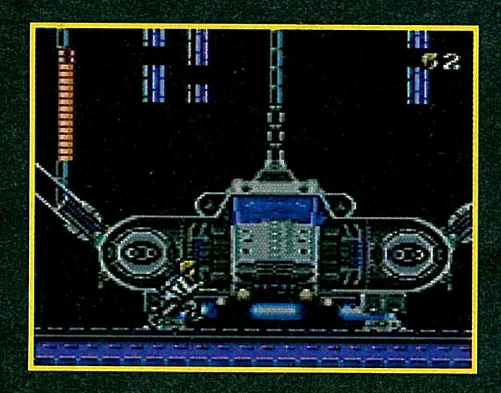
Lucasfilm para la portátil de Sega. En ella podrás utilizar a los personajes principales de la historia (Luke, R2-D2, C3-PO, etc) según las necesidades del momento y recoger algunos objetos imprescindibles para el desarrollo de la acción. La estructura del juego es un extenso y multidireccional mapeado típico de plataformas con algunas fases que deberás recorrer a los mandos de una nave al estilo simulador.

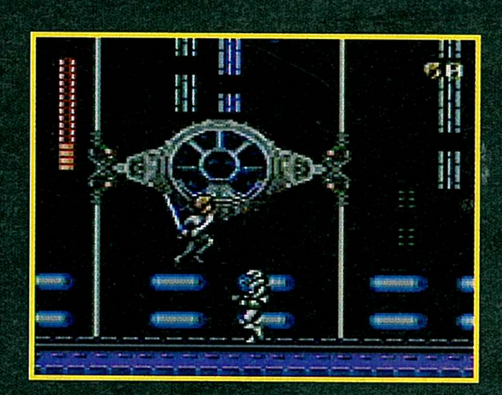
Todo ello con gran variedad y calidad de enemigos, de secuencias animadas, de escenarios donde no faltan unas extraordinarias digitalizaciones de imágenes, que son, sin duda, de las mejores que hayamos visto en Game Gear. Esta pequeña maravilla gráfica se ve acompañada

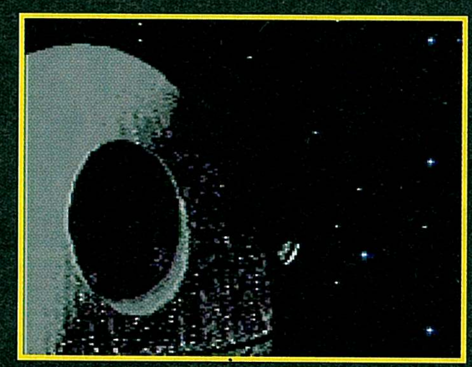


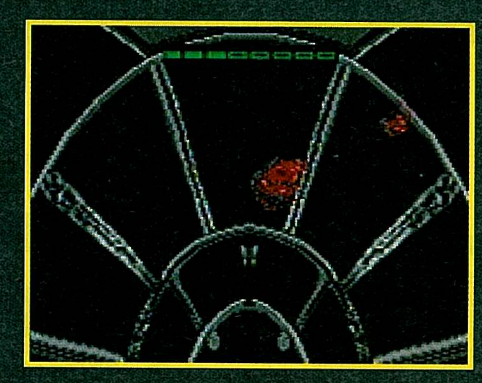
No podía faltar la nave más legendaria de Universo: El Halcón Milenario de Han Solo.

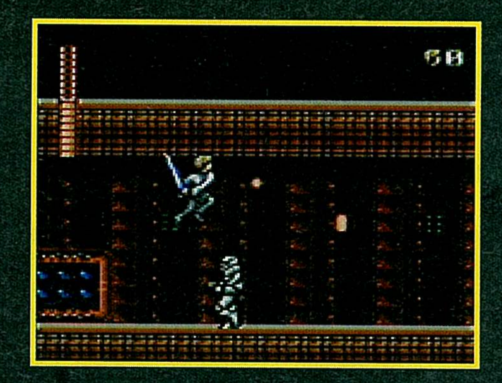


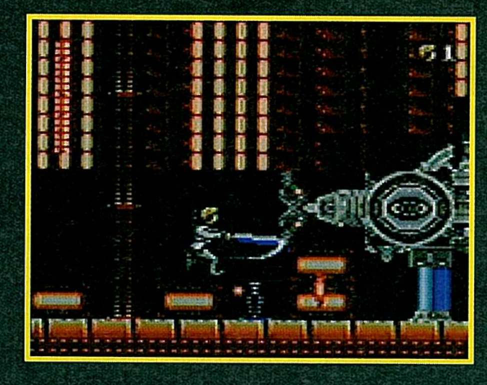






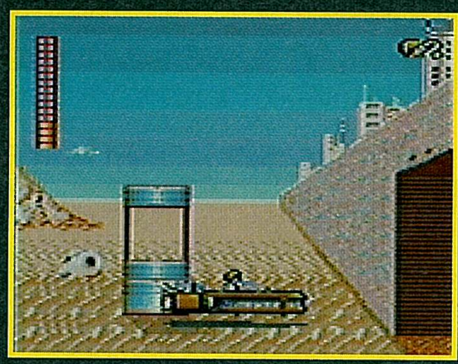


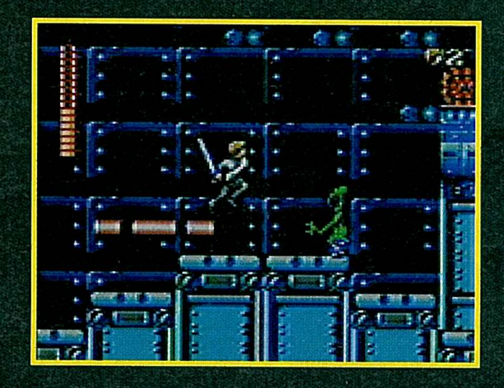


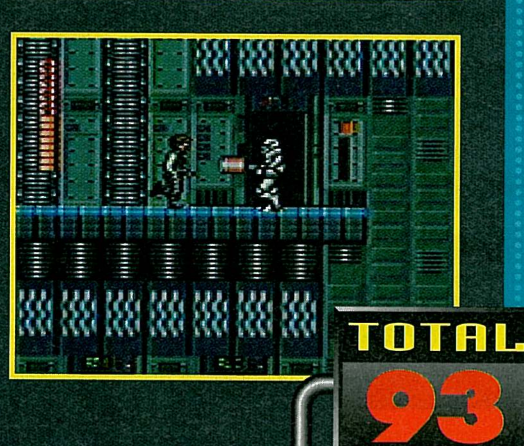


por una cuidada banda sonora de la película y con unos efectos bastante aceptables.

En cuanto a la jugabilidad, su dificultad es adecuada y, como suele ocurrir, creciente a medida que avanzas en el juego, llegando a ser bastante alta a partir de la tercera fase. Así que ya lo sabes..... que la fuerza te acompañe.










**Gráficos** (1–10): 9

Multitud de escenarios generosos en detalles y exquisitas digitalizaciones de imágenes.

**Movimiento** (1–10): 8

Rápidos, bien definidos, pero un tanto escasos y sencillos.

**Sonido** (1–10): 9

Algunas de las melodías que pudimos disfrutar en la película y unos efectos sonoros que cumplen dignamente su papel.

**Jugabilidad** (1–10): 8

Varios personajes, muchas fases y enemigos, además de un nivel de dificultad medio-alta que puede llegar a atragantarse.

## OPINION

En línea con los juegos que recrean la genial película, «Star Wars» para Game Gear presenta una extraordinaria realización gráfica y sonora acompañada por una acción trepidante. La profusión de enemigos y obstáculos dentro de una complicada estructura de plataformas, donde deberemos hallar objetos o compañeros de camino, resulta una excelente base para un gran juego de aventuras.

Luke Skywalker vuelve, una vez más, para hacernos gozar de una jugabilidad y adicción sin límites.

**TOTAL 93**

**La gran película de ciencia-ficción tiene una excelente réplica en este sensacional juego de Game Gear.**

Últimamente, todo funcionaba a la perfección para el millonario John Hammond.

El «Parque Jurásico», la obra de su vida, recibía oleadas de visitantes interesados en ver de cerca a los prodigiosos dinosaurios, vueltos a la vida gracias a la labor del equipo de científicos del Dr. Grant.

Después de millones de años extinguidos, allí podían admirarse las fauces poderosas del Tiranosaurio, el increíble cuerpo de los Brontosaurios o la voracidad del inteligente Velocirraptor. Por si esto fuera poco, el Barcelona, su equipo de toda la vida, había ganado tres ligas consecutivas (prodigio casi superior al de devolver a la vida a




# JURASSIC PARK

## Atrapados Para Siempre en la Prehistoria





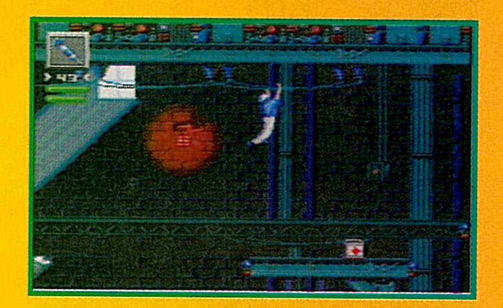


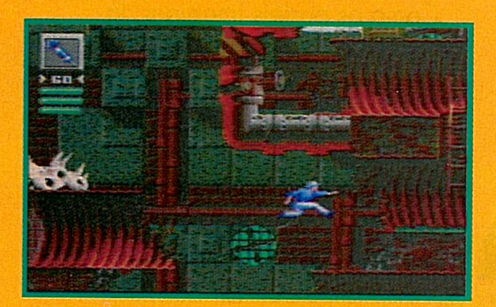

PRIMER CONTACTO



*La acción de este videojuego de ambiente prehistórico comienza instantes después de que un rayo desactive las vallas eléctricas del Parque Jurásico y libere a todos los dinosaurios. Después de tener un accidente con su Jeep, el doctor Grant se topará con un primer "amiguito" que no le atacará si no se ve acosado. Tras este primer encuentro, el científico sí que tendrá que hacer buen uso de su armamento.*

Sega • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Nivel de dificultad: 3 • Continuaciones: Passwords • Fases: 7

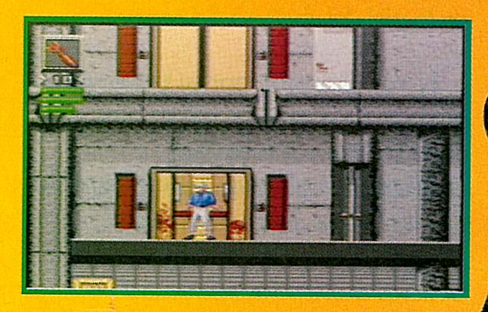














semejantes animalitos).

La naturaleza, sin embargo, se interpuso en el feliz camino del propietario del Parque en forma de abrasadora tormenta. Un rayo cayó sobre la isla en la que estaba instalado el particular zoológico, cortó el fluido eléctrico y devolvió a sus habitantes la libertad de la que habían gozado tanto tiempo atrás.

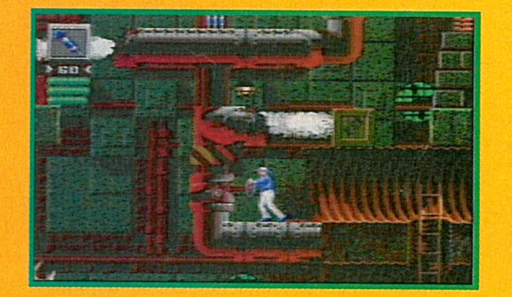
A partir de entonces, dos aventuras paralelas se desencadenan. Por un lado, la del Dr.Grant, que debe volver al Centro de Visitantes para salvar a las personas que se encuentran allí de morir devoradas por algún hambriento dinosaurio. Por el otro, la de un Raptor que, viéndose sin ataduras, inicia su escapada hacia la libertad.

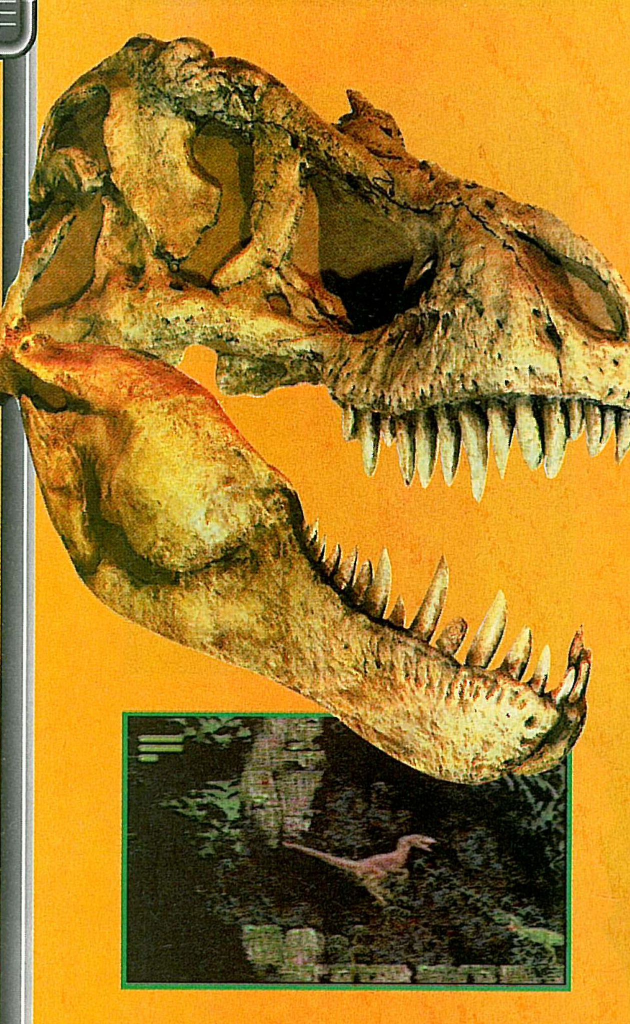
Y para deleite de todos nosotros, ambas se desarrollan en el espectacular cartucho que aquí presentamos.

Preparaos, porque la llegada del «Parque Jurásico» a la Mega Drive nos trae prácticamente dos juegos en uno, que se corresponden con las dos situaciones que os acabamos de comentar: se puede disfrutar jugando con el intrépido científico o bien experimentando la excitante sensación de manejar al veloz Raptor en su huida.







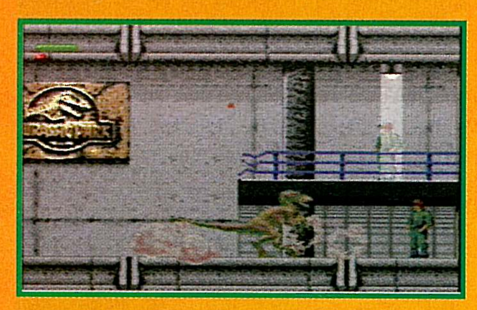


de Visitantes.

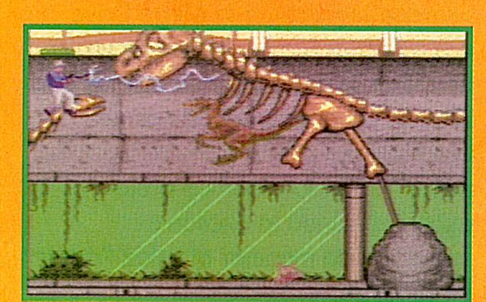
Como os podéis imaginar, la fantasía de Steven Spielberg ha quedado reflejada con detalle en los numerosos escenarios, y en ellos los dos protagonistas se enfrentan con distintos poderes a los numerosos peligros.

El Dr. Grant tiene a su disposición un variadísimo armamento que va recogiendo por el camino (diferentes clases de dardos, bombas de humo, descargas eléctricas, bombas incendiarias, etc.) y que debe administrar con sabiduría para así evitar los ataques de los feroces dinosaurios que andan sueltos por la peligrosa isla.





***Como si fueran dos juegos en uno, «Parque Jurásico» te permite ponerte en la piel del doctor o del raptor.***

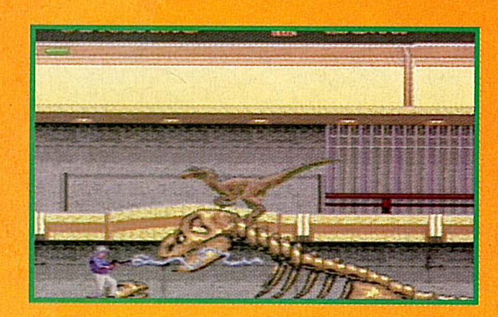


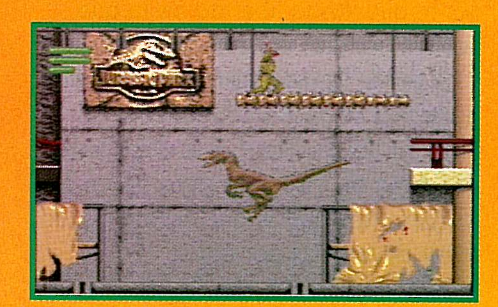


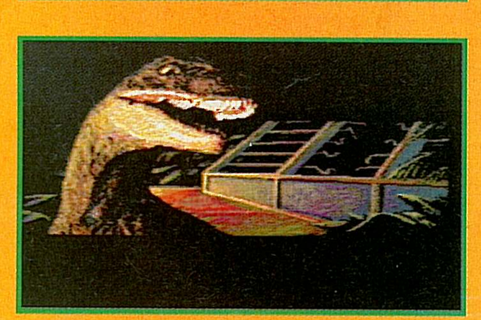


En ambas opciones encontramos varias fases, que se corresponden con otras tantas etapas que nuestros protagonistas deben recorrer a lo largo y ancho de la ahora peligrosa isla: Jungla, Generador de Electricidad, Estación de Bombeo de Agua, Río, Volcán, Cañón y Centro

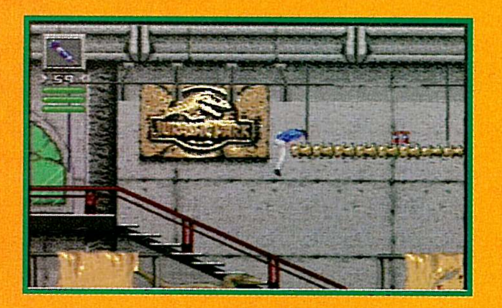
El Velocirraptor, por su parte, no dispone de armas de fuego, sino que debe utilizar sus fabulosas condiciones naturales, que le permiten dar increíbles saltos, fortísimas patadas o mortales mordiscos. Gracias a estas "monstruosas" aptitudes puede acabar con los guardas del Parque, que intentan evitar que se escape con todos los medios a su alcance (y cuando hablamos de "medios" queremos decir las mismas armas que posee el Dr. Grant), así como con la oposición de otros dinosaurios nada amistosos que se cruzan en su camino.





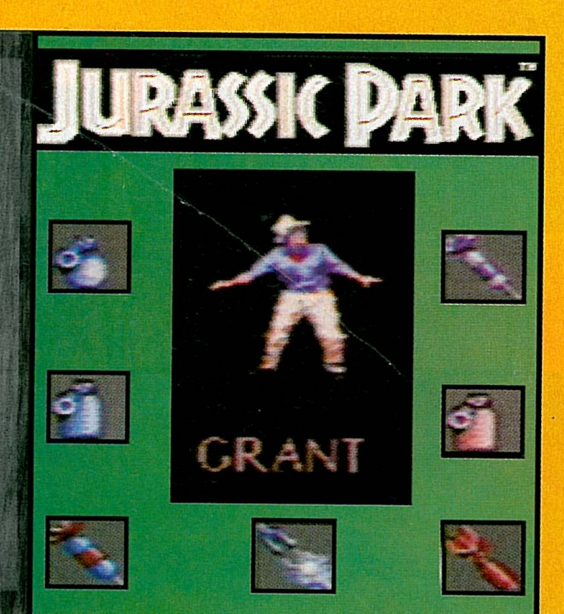






## ¡MENUDO BOTIQUÍN!

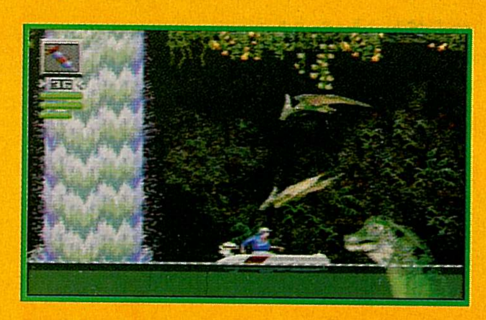
Andar entre dinosaurios no debe ser fácil, pero teniendo un arsenal como el del Dr. Grant debe tranquilizar mucho, si de lo que se trata es de tener inquietantes encuentros con animales de varios metros de altura y una dentadura que para sí quisieran los mejores dentistas. ¿O no es verdad?.






La agilidad del velocirraptor os dejará anonadados.



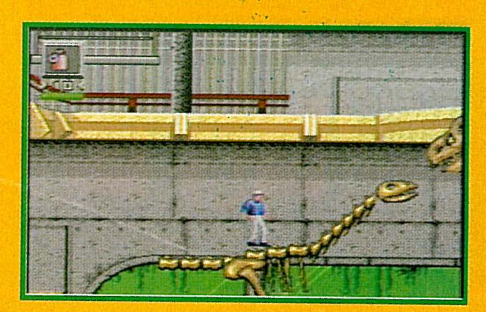




Tanto uno como otro personaje guardan gran parecido con los que aparecen en la ya famosísima película, y ambos nos hacen disfrutar con sus magníficas digitalizaciones y sus suaves movimientos, tan variados como bien conseguidos.

No es de extrañar, porque el equipo encargado de crear el «Parque Jurásico» trabajó durante meses para que el resultado fuese espectacular, y os podemos asegurar que su esfuerzo ha dado unos frutos tan impactantes como entretenidos.

Estaos al tanto y no dejéis pasar este cartucho, porque la oportunidad de pasear entre dinosaurios no se presenta todos los días.








**Gráficos** (1–10)

Por si la calidad de las imágenes no fuera suficiente, nos obsequian con abundantes digitalizaciones a lo largo del juego.

**Movimiento** (1–10)

El Dr. Grant puede hacer casi de todo con facilidad. El Velocirraptor tiene movimientos más limitados, pero ágiles.

**Sonido** (1–10)

Simplemente acompaña a la acción. Las melodías no son muy numerosas y los efectos suenan un poco enlatados.

**Jugabilidad** (1–10)

Aparte de ser dos juegos en uno, «Parque Jurásico» incorpora el sistema D.P.A., con el que los adversarios son cada vez más listos.

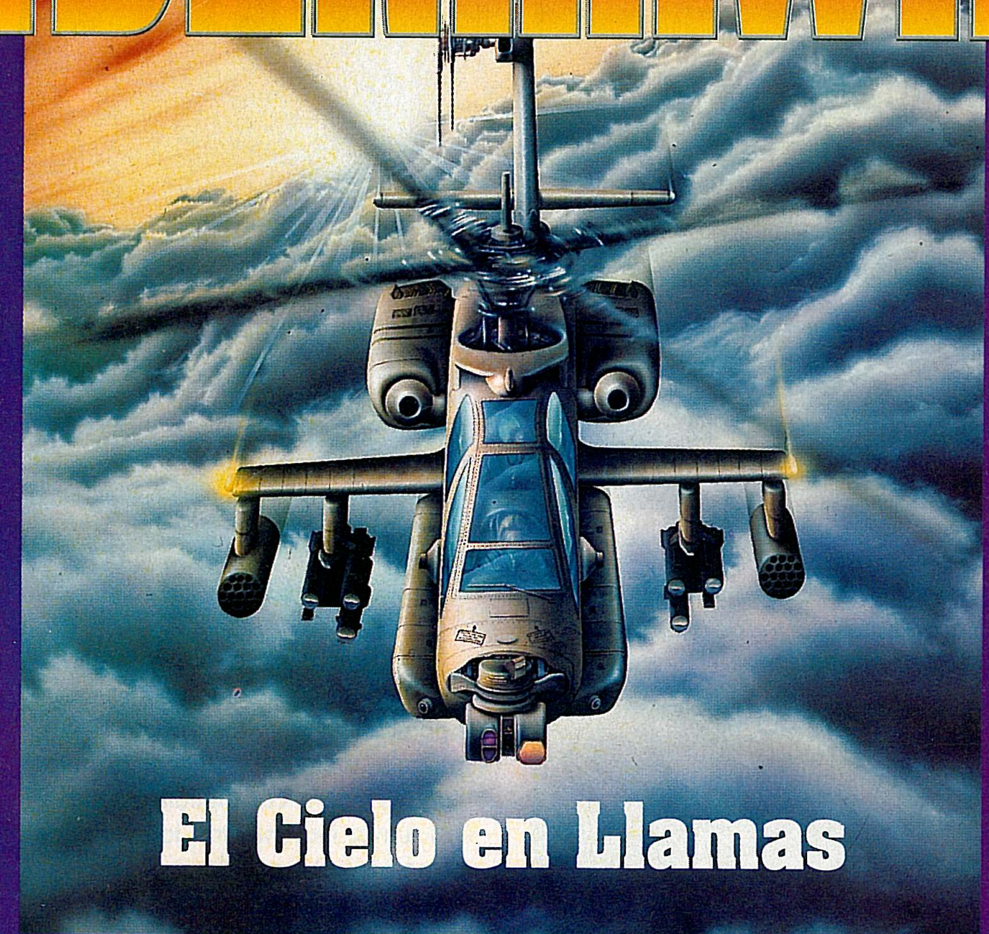
### OPINION

Siempre es de temer que las adaptaciones peliculeras se queden cortas, pero en este caso no se han escatimado medios para que el videojuego esté a la altura de su pariente cinematográfico. Los gráficos del juego destacan por su realismo y espectacularidad, acrecentada ésta última por la variedad de fases. Además, tanto el Dr. Grant como el Velocirraptor son muy fáciles de manejar, y unas cuantas partidas bastan para dominar sus movimientos. En definitiva, «Parque Jurásico» permanecerá abierto por mucho tiempo en la M D.

**TOTAL 90**

**Diversión monstruosa en este cartucho, que promete alcanzar niveles de éxito similares a los de la película.**

# THUNDERHAWK



## El Cielo en Llamas

Estado Mayor del Ejército del Aire. Informe Confidencial: Los datos enviados por nuestros servicios de espionaje establecen la necesidad de crear un cuerpo de élite para hacer frente a las crisis surgidas en puntos calientes repartidos por todo el planeta.

Tras un exhaustivo estudio, la Comisión Militar ha llegado a la conclusión de que el medio ideal para enfrentarse a la situación es la utilización de un helicóptero de




combate, "Thunderhawk", pilotado por los hombres más experimentados de nuestro ejército. Misión: apagar todo intento de insurrección enemiga que atente contra la seguridad nacional. Nombre en clave: Operación Thunderhawk.

-Características de la operación.

Se han establecido ocho zonas de posible conflicto, algunas con varios







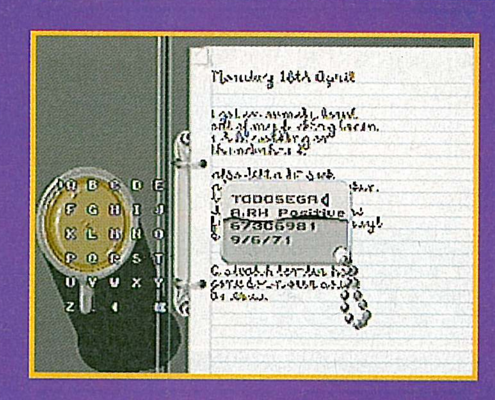


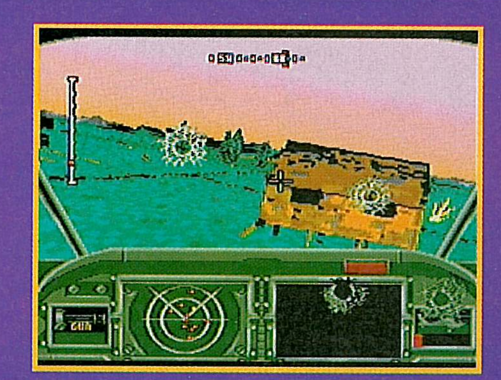






Core • Simulador • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: Passwords • Fases: 10





*Como puedes comprobar, la visión desde el interior de la cabina ofrece una panorámica excelente.*

objetivos diferentes: Europa del Este (protección de un convoy de las Naciones Unidas), Oriente Medio (disputa petrolífera, escolta), Sudeste Asiático (guerra química), Mares del Sur de China (piratas), Sudamérica (tráfico de armas; vigilancia), Canal de Panamá (crisis en el canal), Centroamérica (reconquista de una población), Alaska (investigación biológica).

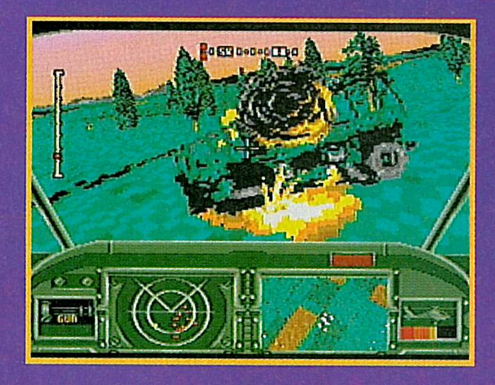
En total, son diez operaciones de combate, cada una dividida en varias misiones hasta sumar 48.

Nuestras fuentes nos informan de que el armamento en posesión del enemigo puede llegar a constar de doce clases de aparatos diferentes, desde submarinos o dragaminas hasta tanques o misiles antiaéreos.

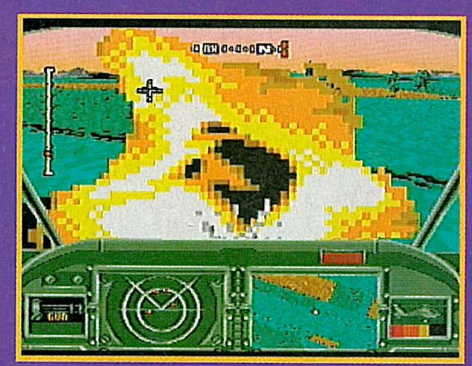
- Características del Thunderhawk:

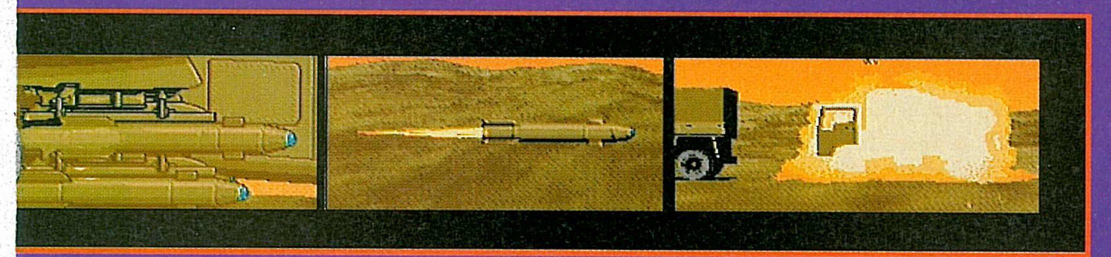
Helicóptero de combate de gran maniobrabilidad a altas velocidades.














## GRÁFICOS FX




En un simulador, lo más importante es la sensación de estar pilotando el aparato en cuestión, y en este aspecto los creadores del «Thunderhawk» han conseguido un realismo asombroso. Se han esmerado al máximo por reflejar los paisajes y, tanto la animación de los objetivos como las explosiones están logradísimos.

## SONIDO FX



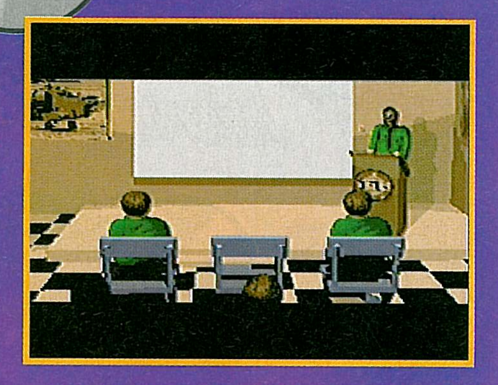

El juego está ambientado con una potente música de guitarra, que tiene la misma intensidad que el combate. En cuanto a los efectos sonoros, imagínatelos: explosiones, sonidos de ametralladora, impactos de misiles, etc, acompañados por la voz que, a través de la radio, te envía mensajes sobre la situación de la batalla.

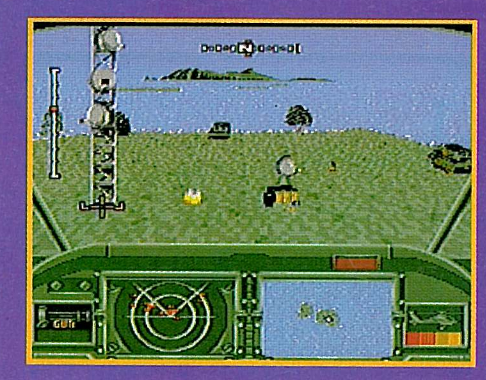
## TÉCNICA CD

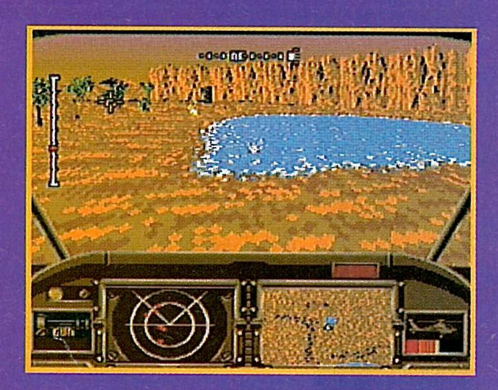



¡Impresionante! Para responder a todos los movimientos del helicóptero, la pantalla realiza rotaciones de 360 grados a una velocidad increíble, tan increíble como la sensación de acercamiento de los distintos objetivos cuando vuelas a ras de suelo. Además, el mapeado del terreno presenta un maravilloso efecto 3D.

**«Thunderhawk» es un juego técnicamente colosal, tremendamente manejable y de una alta calidad en sus gráficos. ¡Ponte a los mandos!**









Su rapidez de movimientos le permite variar la altura y la dirección en pocos segundos, así como retroceder en caso necesario.

Sistema de guiado visual por radar. También puede orientarse por las instrucciones que recibe desde la base principal a través de la radio, que le informará de la dirección que debe tomar, la proximidad de misiles enemigos o el momento en que la misión esté terminada.

Gran potencia armamentística: Ametralladora, cohetes, misiles, bombas antisubmarinas. El piloto debe administrarlo bien porque su número es limitado (excepto la ametralladora). Visor que advierte cuando se debe disparar un objetivo y cuál es de importancia primaria para la misión.

-Características del piloto:

Todo piloto del Thunderhawk debe estar perfectamente entrenado para el combate en diferentes escenarios, tales como la jungla centroamericana, las llanuras heladas de Alaska, los desiertos de Oriente Medio o los Mares del Sur de China.



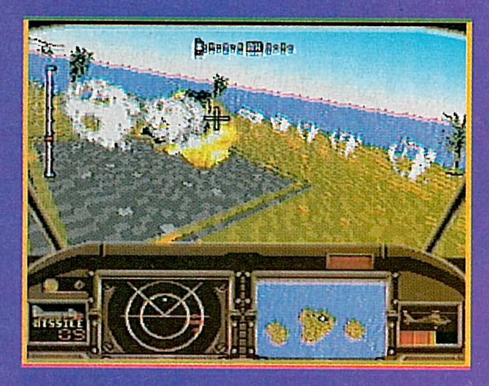




Antes de cada misión, los hombres seleccionados recibirán las instrucciones pertinentes en la base principal, donde se les indicará el recorrido a seguir y los objetivos que encontrarán.




Una de las principales virtudes del Thunderhawk es que te permite escoger el orden de las diferentes misiones, de forma que puedes probarlas todas sin necesidad de pasar las anteriores. Como ves, tu campo de batalla es todo el planeta, y existen situaciones tan reales como escoltar un convoy de la ONU en Europa del Este.





*Un completísimo armamento permite al Thunderhawk llevar a cabo sus arriesgadas misiones.*

Aquél que consiga superarla, será recompensado con una medalla. Si, por el contrario, su aparato es abatido por el enemigo, recibirá sepultura con honores militares. Si durante la misión se desvía de la ruta marcada con anterioridad, será degradado por incumplimiento de las órdenes recibidas.

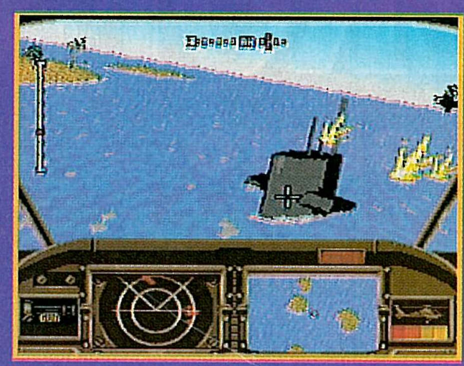
Cuando el comportamiento del piloto durante el combate se haya distinguido por su brillantez y valentía, se le dará la oportunidad de que su actuación pase a los archivos militares. Podrá ser recuperada cuando se desee tras insertar la clave alfabética determinada por el propio soldado.

- Consideraciones finales:

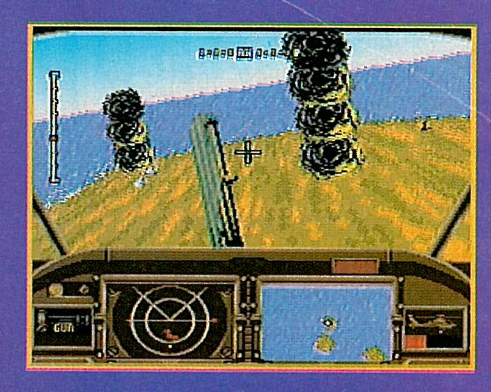
La "Operación Thunderhawk" debe guardarse en el más estricto secreto debido a su trascendencia para la seguridad nacional.

No se descarta que, una vez llevada a cabo, su desarrollo sea trasladado a formato Mega CD para que el inolvidable comportamiento de estos héroes haga pasar ratos de interminable diversión a los aficionados al videojuego.











**Gráficos** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La claridad es asombrosa para la velocidad a la que se desarrolla el juego. Los efectos 3D, de primera.

**Movimiento** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Suave como pocos. Podrás dirigir tu helicóptero hacia donde desees y a una velocidad altísima.

**Sonido** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Una música guitarrera se entremezcla con las instrucciones que recibes y el súper-realista sonido de explosiones, disparos, etc.

**Jugabilidad** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

El secreto para ser un gran piloto está en seguir las instrucciones que recibas para no desviarte de la ruta.

## OPINION

Estábamos esperando la llegada de un simulador al Mega CD, y la verdad es que este «Thunderhawk» ha cumplido todas las expectativas. Una gran variedad de escenarios son sólo el "aperitivo" de lo que nos ha preparado la compañía Core: un helicóptero que se mueve a las mil maravillas, con una rapidez inusitada y tremendamente fácil de manejar. La calidad técnica del juego también es de lujo, hasta tal punto que el magnífico sonido que traen los compactos queda eclipsado por el buen nivel gráfico.

**TOTAL 90**

**La espectacularidad y los magníficos gráficos presiden la llegada de este excelente simulador al Mega CD.**

Después de pasar toda su vida buscando, John Anthony Alcaloide había logrado encontrar a la mujer de su vida. Durante años acudió al planeta Gabia con la esperanza de hallar una sorpresa en forma de encantadora jovencita que le librase de tantas noches aburridas junto a sus amigos Eduard Amoral, Bono Castellotian, Antoine Capoine o Juan Largos. Sin embargo, sus intentos eran inútiles, ya que su extravagante peinado y la temeraria forma en que conducía las naves espaciales hacía que las chicas se apartarán de su lado en cuanto se les acercaba.

Su vida transcurría solitaria hasta que un día llegó el flechazo. Por fin, una mujer que compartía su gusto por el riesgo y a la que no le importaba la particular forma de hacerse notar que Alcaloide mostraba cuando iba en grupo.

Cristine Blind-Fat era su nombre, y no estaba dispuesto a que nadie en la galaxia se la arrebatara.

Pero el destino quiso que tres de los más afamados galanes que la historia intergaláctica ha conocido se fijaran también en la que ya era la mujer de su vida. Sus nombres, Carpiez, Bautistian y "el bello" Abadal. Su delito, raptar y

# GUNSTAR HEROES

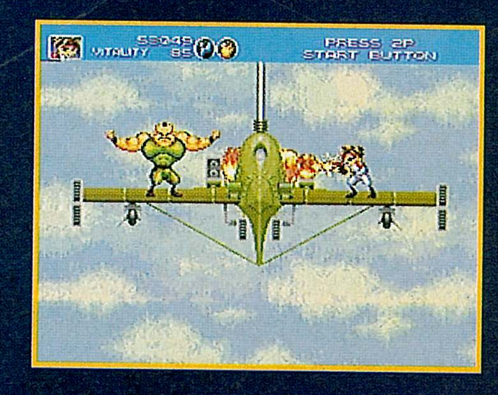
## EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO




Este que ves aquí es el inicio de una de las cuatro fases en las que puedes empezar la lucha por rescatar a tu novia. En todas ellas existe una constante: el acoso al que te someten unos enemigos con aspecto de jugador de fútbol americano y muy malas intenciones.

Sega • Acción • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dif.: 4 • Continuaciones: Infinitas • Fases: 7

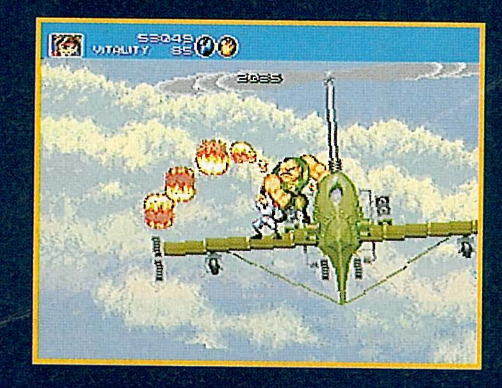


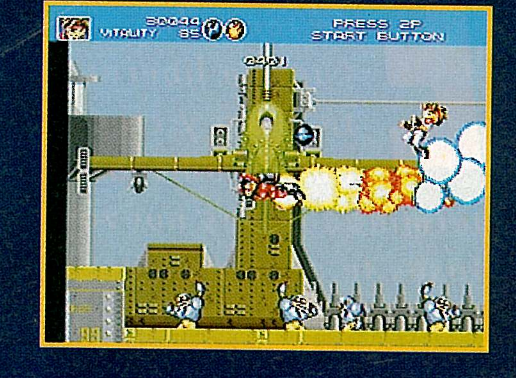






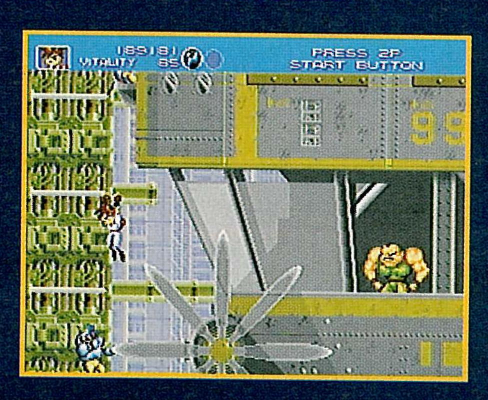






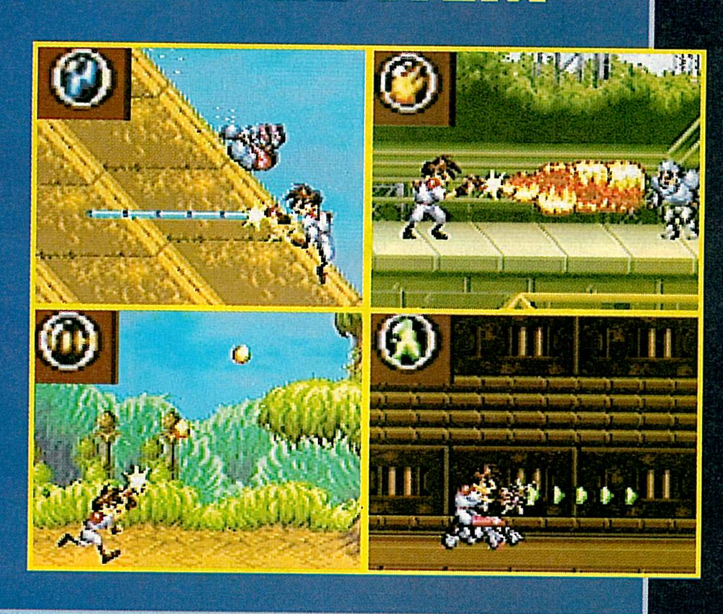
ultrajar a la angelical Cristine. Alcaloide se rebeló ante la afrenta de estos tres hombres sin piedad y partió sin dudarlo preparado para la batalla, pese a que lo más cerca que había estado de una guerra había sido como enviado especial de la Cadena de Emisoras Interplanetarias a la madre de todas las batallas.

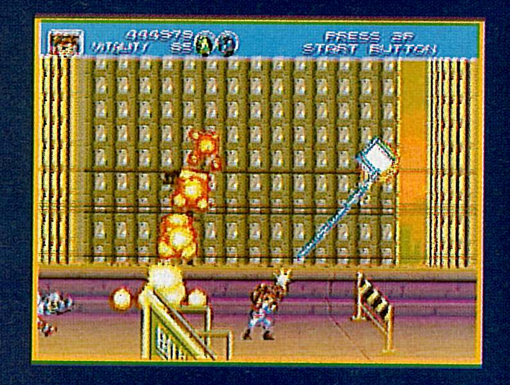
¿Te suena bien?, pues este podría ser perfectamente el argumento que da lugar a una nueva epopeya espacial llamada «Gunstar Heroes», cuya próxima aparición en la Mega Drive va a levantar oleadas de expectación. Puedes cambiar los nombres de los protagonistas, pero lo que siempre permanecerá es su acción sin límites y la tremenda originalidad que esconde en sus distintas fases. Una pantalla de opciones de lo más completa es la primera sorpresa que encuentras, ya que te permite elegir el tipo de arma con la que vas a empezar el juego (tienes cuatro disparos diferentes a tu disposición), si quieres que dos jugadores participen en él simultáneamente, y el orden en el que

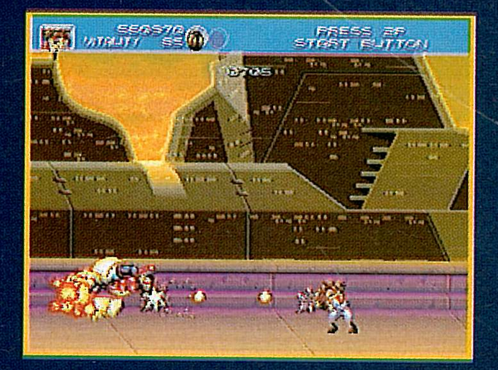


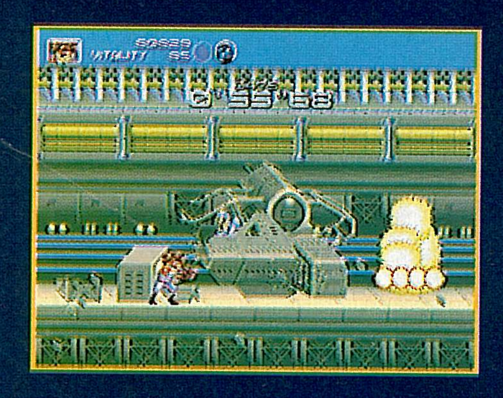
## A LA CAZA DEL ITEM

Cuatro ítems diferentes para cuatro tipos de arma diferentes. A lo largo del recorrido podrás recogerlos y así cambiar la que estés utilizando en ese momento por otra más adecuada para el enemigo al que te vayas a enfrentar. Así da gusto salir a batallar.



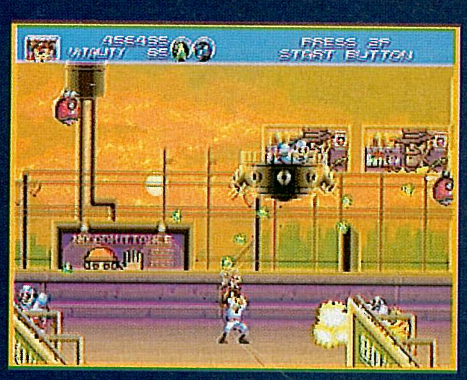


vas a afrontar las cuatro primeras fases.

Estas pruebas iniciales son muy variadas, pues tendrás que luchar en lo alto de un artefacto volador, recorrer un peligroso bosque, introducirte en una mina subterránea y atravesar caminos infectados de adversarios. Al final de cada una de ellas te espera un enemigo final



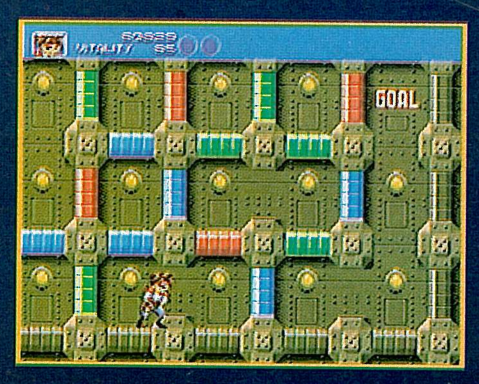

dirigido por los esbirros del malvado que ha raptado a tu chica, y deberás ser un buen luchador para lograr que el número que marca su vitalidad llegue a cero antes que el tuyo.

Pero las sorpresas no acaban ahí, pues cuando tu héroe derrota a todos los enemigos que habitan en las cuatro primeras fases y crees que comenzarás a vivir en paz, aparecen

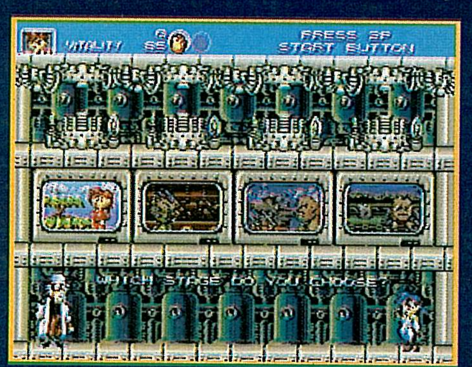


**Este juego parece no tener fin. Cuando liberes a tu chica y creas que la odisea ha terminado, tres nuevas fases te esperan: la primera, al estilo matamarcianos, la segunda, una especie de juego de la oca, y la tercera, la batalla final.**







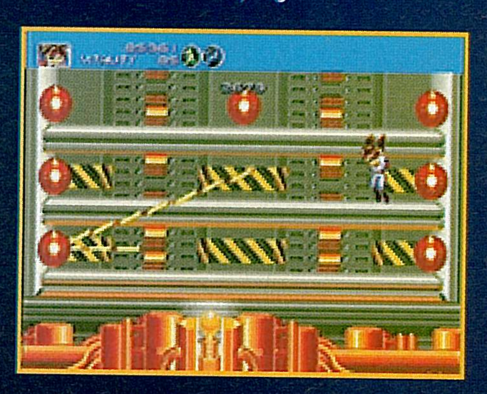



nuevos retos. El rescate a pagar por la libertad de tu amada son unas piedras preciosas que has ido recolectando a lo largo del camino, y comienza ahora la lucha por recuperarlas.

Son tres nuevas fases en las que la originalidad no decae, pues una de ellas tiene el más puro estilo matamarcianos, la siguiente es una especie de juego de la oca en el que tienes que enfrentarte a numerosos luchadores, y la última y definitiva es el combate final contra todos los enemigos que creías haber vencido anteriormente.

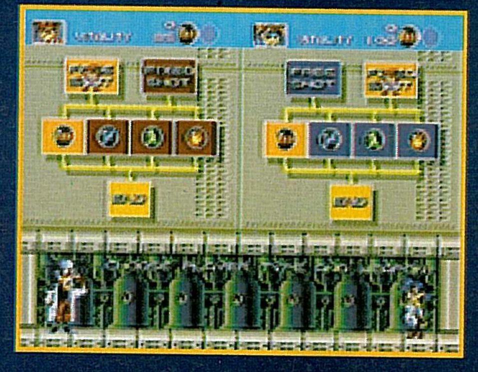
Todo este mundo de aventuras se presenta en tu pantalla con unos gráficos desenfadados y simpáticos, una acción sin descanso y, sobre todo, entretenimiento, mucho entretenimiento.

«Gunstar Heroes», quédate con el nombre, porque desde luego aspectos positivos no le faltan para que se instale con todo merecimiento en tu colección de videojuegos.







En la variedad está el gusto. Así lo han pensado los autores de este juego al crear los escenarios.






| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**Gráficos**

El aspecto de los personajes es divertido, su definición acertada, y los escenarios y enemigos finales variadísimos.

**Movimiento**

Los héroes lo resuelven casi todo a base de disparos, aunque también guardan saltos y patadas para las ocasiones especiales.

**Sonido**

Si existiese la categoría "melodías típicas de consola", las de este juego se incluirían en ella.

**Jugabilidad**

Un buen juego no debe acabarse en un día, y éste es de los que duran por su nivel de dificultad y la longitud de sus fases.

## OPINION

Por sorpresa, casi sin hacer ruido, llega a nuestras manos un juego que vuela a gran altura. Y decimos por qué. La principal razón, sin duda, la variedad de situaciones que presenta: fases de acción, pasajes de matamarcianos, un novedoso juego de dados,... casi todo tiene cabida en el «Gunstar Heroes». Para completarlo, la posibilidad de elegir el orden de las cuatro primeras fases (de forma que puedes jugar en todas ellas) y la modalidad de dos jugadores simultáneos hacen que resulte muy entretenido. ¡Menos mal que estamos para evitar que pase inadvertido!

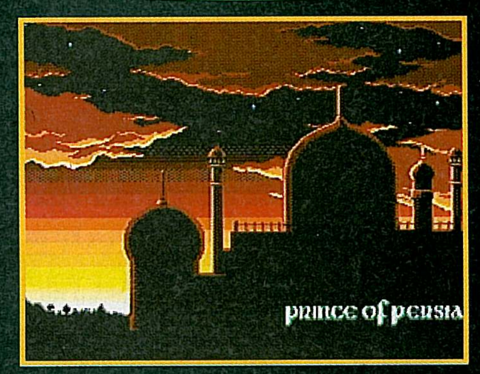
**Siempre es de agradecer que aparezcan cartuchos en los que se note el esfuerzo por hacer algo diferente.**

**TOTAL 89**

# PRINCE of PERSIA®

## Las Mil y Pico Noches

Aprovechando la partida del Sultán de Persia con su ejército, el Gran Visir De Lúcar se hace con el poder. Jaffar, este vil y perverso personajillo de oscuro pasado y desmesurada ambición, puede ahora cumplir su sueño dorado, su máxima traición: sentarse en el trono Persa. Y para completar su infamia que mejor que desposarse con la hija del Sultán, la



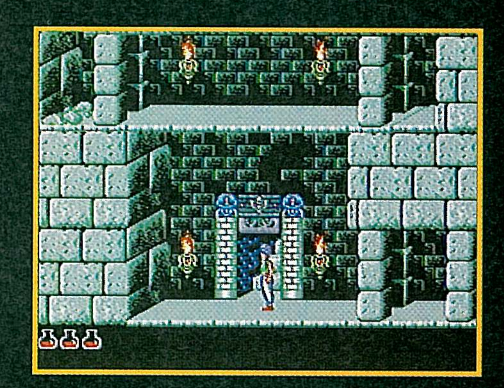

*El tratamiento del color es uno de los puntos fuertes de este juego.*

bella Princesa Macarena, que antes de que salga el sol habrá de decidir entre un matrimonio deshonroso o la muerte.

Pero la Princesa no tiene la menor duda. La muerte más dolorosa es preferible a un instante al lado de un ser tan repugnante como Jaffar. La única persona que puede evitar tan triste final es un príncipe extranjero enamorado de Macarena y encarcelado en las inmensas



Sega • Plataformas • Jugadores: 1 • Niveles de dificultad: 1 • Continuaciones: Infinitas • Fases: 12

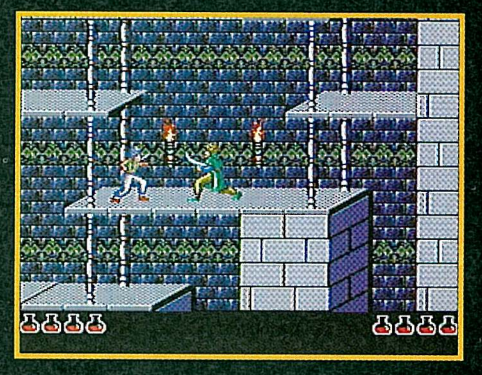


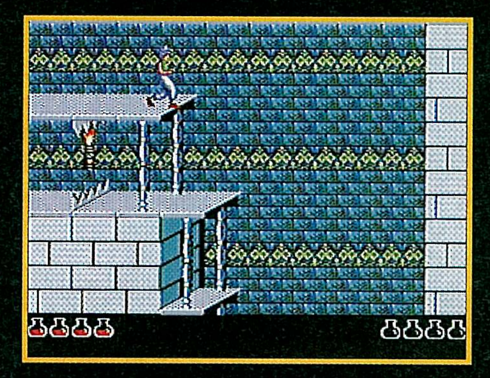



mazmorras del Palacio de Astrabad por orden del Gran Visir. En este laberinto repleto de trampas mortales y fuertemente vigilado por cientos de guardianes, nuestro protagonista deberá encontrar los resortes que abren y cierran las incontables puertas.

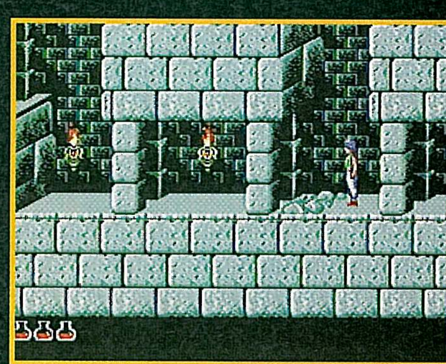
Algunos prisioneros trataron de hallar durante años el camino de regreso a la luz y perecieron en el intento. El Príncipe no tiene tanto tiempo. En una hora su vida y la de la Princesa dejarán de tener sentido. Pero hasta que no caiga en el reloj el último grano de arena, la llama de la esperanza hará a nuestro héroe escalar muros, saltar vacíos, correr por suelos que se desploman, sortear punzantes trampas de pinchos, esquivar mortales cuchillas dentadas y







***El tiempo es tu peor enemigo. En una hora tu futuro estará decidido.***



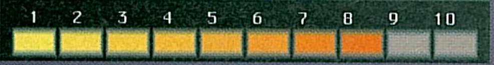








Aunque en este programa se han hecho algunas mejoras como la del tratamiento del color, el aprovechamiento de las cualidades del CD en la conformación gráfica ha sido ínfimo o al menos poco lucido. El resultado escénico ha sufrido pocas variaciones con respecto a programas anteriores y, pese al buen tono general, cabía esperar un poco más.

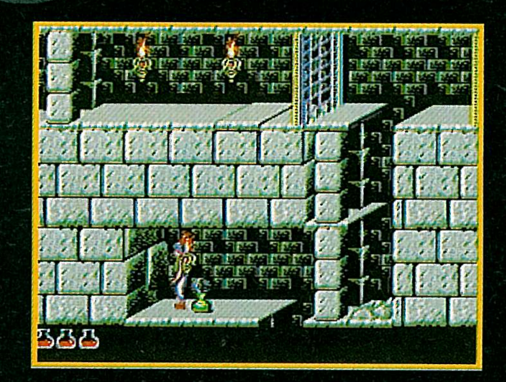



Sin lugar a dudas, lo mejor del juego lo encontraremos en su banda sonora con reminiscencias arabescas y orientales. Su inegable calidad es acompañada por una agradecida diversidad de refrescantes melodías que harán las delicias de los buenos amantes de la música. En cuanto a los efectos, sólo resaltar alguna digitalización interesante.



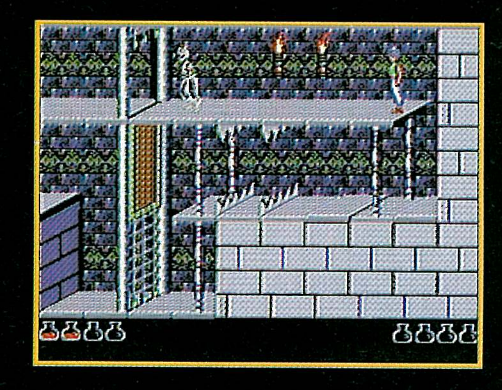

Después de lo visto hasta ahora en el CD, «Príncipe de Persia» no parece haber salido muy beneficiado en su conversión a este formato. La presentación, por ejemplo, es más propia de la Mega Drive por su simplicidad y precariedad, aunque aquí el aspecto más destacable son las voces digitalizadas de los personajes. Pero eso ya está muy visto.

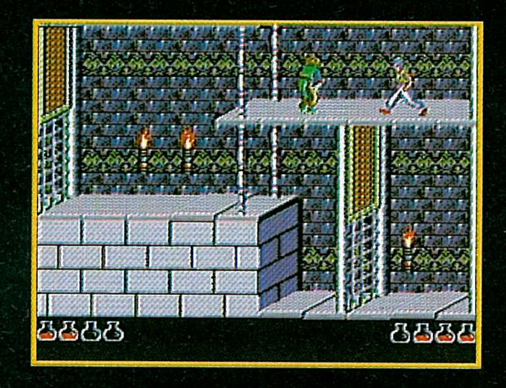
**A pesar de sus carencias, el «Príncipe de Persia» en Compact Disc te gustará tanto como las otras versiones.**

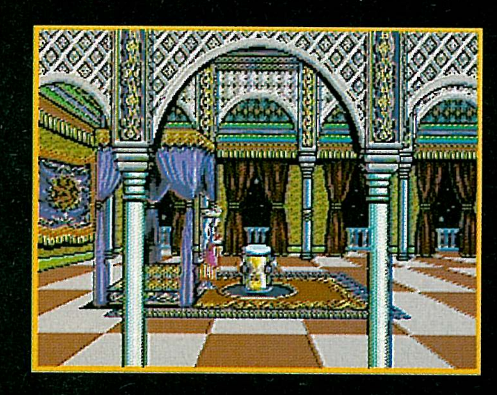


luchar con guardias y singulares seres habitantes de la oscuridad.

Además de todos estos peligros, el Príncipe Baumart tendrá que superar los poderes mágicos de Jaffar que, aparte de malvado, es un consumado hechicero capaz de los más terribles conjuros o destructivos venenos. Sólo la pericia y la capacidad de observación permitirán que Baumart distinga entre las diferentes pociones





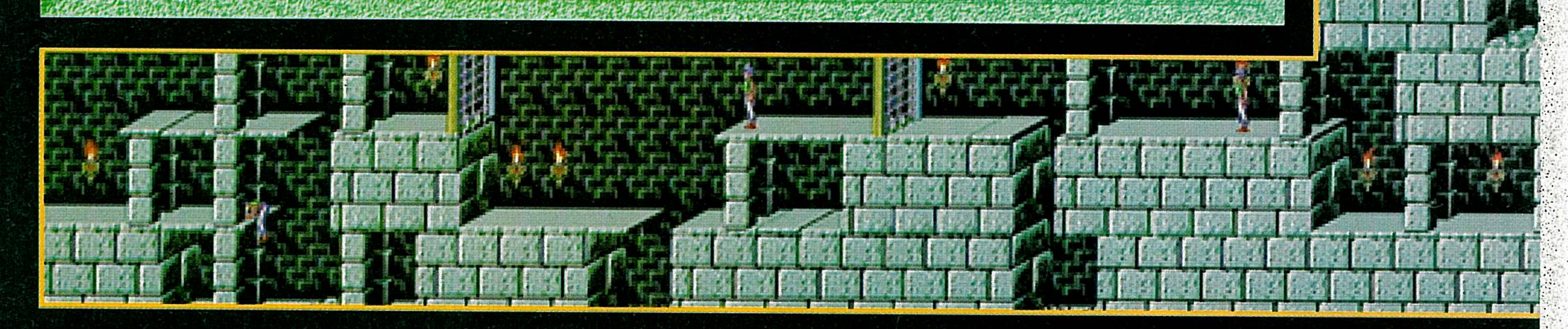




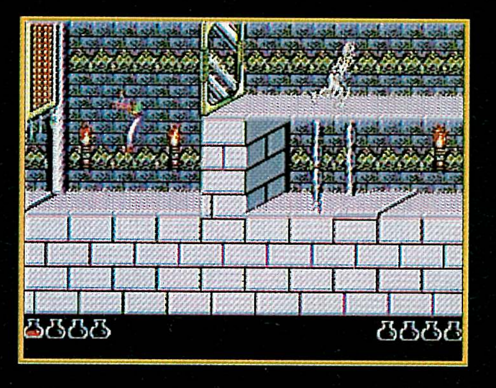


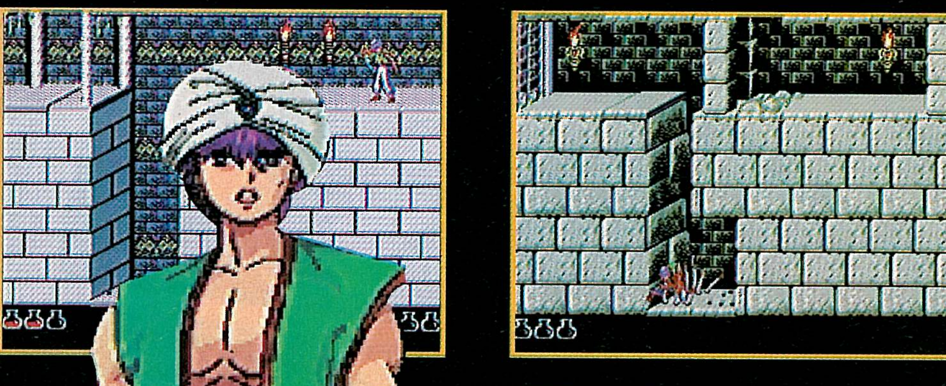
## El Camino hacia la Gloria

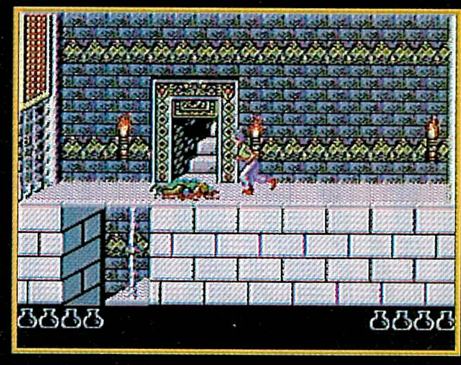
***Aquí están representados algunos de los movimientos y de las situaciones en las que se verá envuelto nuestro Príncipe valiente en esta singular aventura de plataformas. Saltar, correr, luchar, trepar y otras inevitables acciones son las duras pruebas que plantea la laberíntica mazmorra del Gran Visir. El camino de la gloria nunca fue tan arriesgado y peligroso, ni tan cercano al infierno.***











esparcidas a lo largo de las doce fases de este singular recorrido contrareloj.

La aventura del «Principe de Persia» en su versión Compact Disc cuenta con una mayor vistosidad cromática y unos movimientos bastante acertados y sencillos de ejecutar. Pero, en general, pocas, muy pocas variaciones con respecto a anteriores programas.

Esperaremos una segunda versión.






1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Gráficos**

Variados escenarios, muy coloristas y bien realizados.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Movimiento**

Rápidos, definidos y relativamente variados. Requieren un poco de práctica porque, a veces, son algo incontrolables.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Sonido**

En esta ocasión la excelente música no se ve acompañada por unos efectos sonoros a tono.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Jugabilidad**

Si conoces las anteriores versiones no tendrás problemas. A los iniciados tampoco les resultará escandalosamente difícil.

**OPINION**

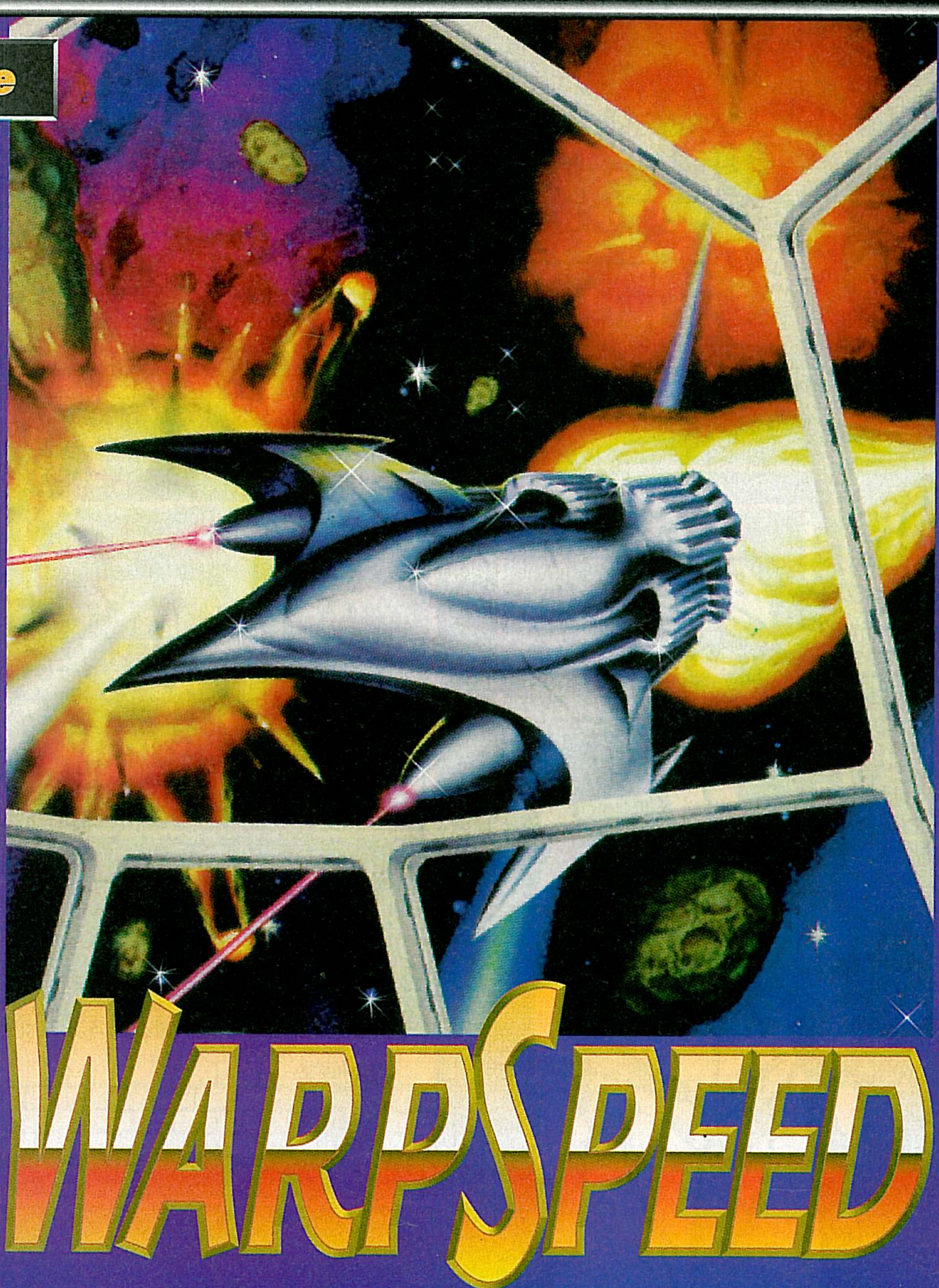
La versión del «Príncipe de Persia» para CD reune todas las virtudes que hicieron de este juego uno de los preferidos entre los amantes de las aventuras de plataformas, sin embargo, aporta pocas sorpresas.

La única gran novedad la encontraremos en su excelente banda sonora, con melodías que parecen sacadas de las "Mil y una noches" y, ciertamente, dignas de todo un Príncipe.

En cuanto a los gráficos, los escenarios presentan un colorido y vistosidad mayor que en sus antecesores, pero sin excesivos alardes.

**TOTAL 81**

**Aún reconociendo sus excelentes cualidades, la versión CD del «Príncipe de Persia» no nos ha llenado por completo.**



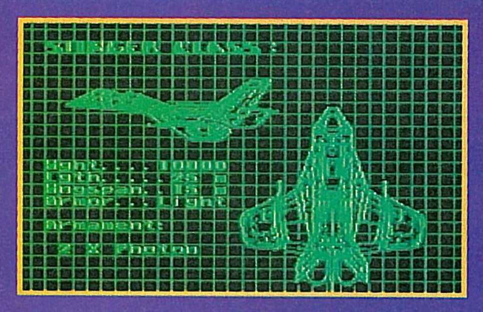
# WarpSpeed

## El Cielo Puede Esperar

Desde que el hombre puebla la Tierra, no ha cesado en su empeño por conocer los secretos que encierra el Cosmos. Ahora, cuando nos encontramos a las puertas del siglo XXI, expediciones procedentes de todos los lugares de la Tierra parten continuamente aportando datos fundamentales para un futuro asentamiento del hombre en los planetas del Sistema Solar. De momento, el proyecto "Tierra II" ha conseguido importantes progresos situando varios emplazamientos para las labores científicas.

La misión 330 del "Tierra II", cuyo objetivo era desentrañar el misterio de los Agujeros Negros, se convirtió en tragedia al desaparecer todas las naves que formaban el Quinto Escuadrón. La explicación que dan del fenómeno los científicos no terminó de convencer a los fatalistas que preferían creer en la destrucción de las naves antes que en un cambio de dimensión.

Diez años más tarde la hipótesis de los científicos se vio confirmada cuando comenzaron a surgir de los Agujeros Negros toda una flota de naves procedentes de otra galaxia. Los alienígenas siempre atacan por sorpresa y el único modo de frenar la invasión es manteniendo los puestos fronterizos espaciales a salvo, misión que sólo pueden hacer las N.C.E (Naves de Combate Espacial). Ahora tu tienes los mandos y la gran



*En esta pantalla puedes conocer todo sobre las naves: su tamaño, peso, ancho de las alas, blindaje y el tipo de armamento que posee.*

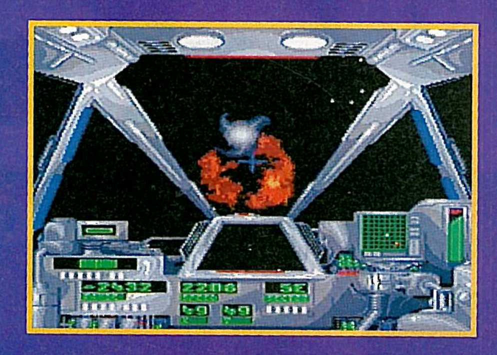
### PRIMER CONTACTO

**Los principios son siempre duros. Nuestros enemigos, aparte de un poco feos, son unos expertos pilotos que no perdonan ni el más pequeño fallo. Tras una breve, pero espectacular pelea, nuestra maravillosa nave voló en mil pedazos. Pero... ¡estos marcianitos no saben con quién juegan!**



Accolade • Simulador • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dif.: 2 • Continuac.: 2 • Fases: 7 Campañas

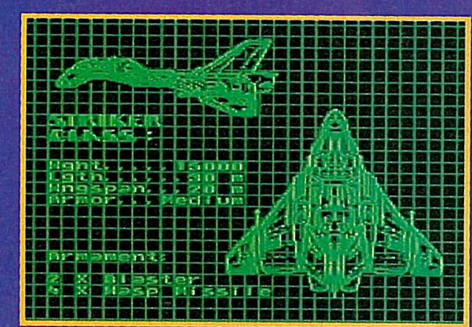




Quién es Quién



Aquí tienes algunos de los personajes protagonistas de «Warpspeed». En la parte superior, tres bellezas extraterrestres, enemigos tuyos y del jabón. Abajo, tus compañeros de aventura y coordinadores de cada una de las operaciones. Sus consejos son algo más que sabios, son la clave de la victoria.







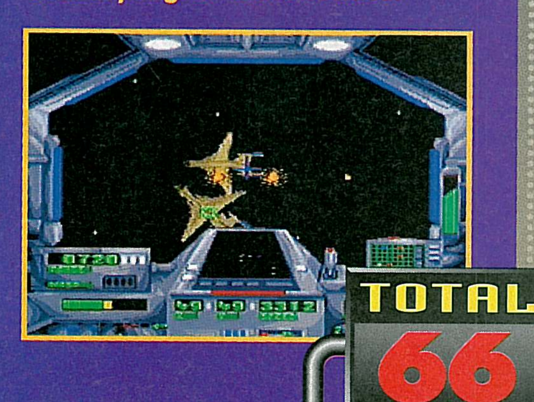
responsabilidad de salvar la Tierra de un oscuro fin.

Para lograrlo tendrás que cumplir, al pie de la letra, todas las misiones de cada una de las seis campañas de este juego simulador. Las naves que puedes pilotar son cuatro: Stinger, Striker, Stalker y Slasher. Cada nave tiene unas características propias, aunque bastante similares, y es en el armamento donde encontrarás diferencias de peso y precisión.

Deberás prestar especial atención a los mensajes de radio y al scanner o trama espacial que representa los puntos estratégicos, naves enemigas, Agujeros Negros y demás objetivos, ya que sin esta información irás poco menos que a la deriva. La pericia en el manejo de la nave y las armas son tus cartas para ganar a nuestros vecinos intergalácticos, o sea que afina tu puntería y ...¡duro con ellos!



***A los mandos de tu nave deberás enfrentarte a enemigos de otros planetas, Agujeros Negros y demás peligros desconocidos.***






**Gráficos** (escala 1–10)

Muy, pero muy sencillitos, sin complicaciones ni alardes.

**Movimiento** (escala 1–10)

Lo más logrado son algunos giros y rotaciones, pero en su conjunto resulta un poco lento e impreciso.

**Sonido** (escala 1–10)

Las melodías son algo repetitivas, pero no están mal. Los efectos sonoros cumplen con dignidad. Bien.

**Jugabilidad** (escala 1–10)

Acabar con los enemigos es una auténtica labor de chinos.

## OPINION

Algunas veces parece que los programadores olvidan que la característica más valiosa de un cartucho es su capacidad para divertirnos.

«Warpspeed» peca en este aspecto y, por desgracia, carece de brillantez en las otras facetas: la realización de gráficos y movimientos es correcta -aunque poco vistosa-, y algo parecido ocurre con el desarrollo de la acción, que no logra aumentar nuestro interés a medida que avanzamos en la partida.

En líneas generales, se limita a cumplir. La idea es buena pero el resultado mejorable.

**TOTAL 66**

**Sólo para fanáticos y coleccionistas de todo tipo de simuladores o similares.**

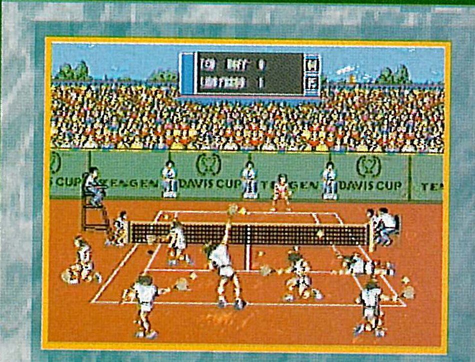
# DAVIS CUP World Tour

# WIMBLEDON

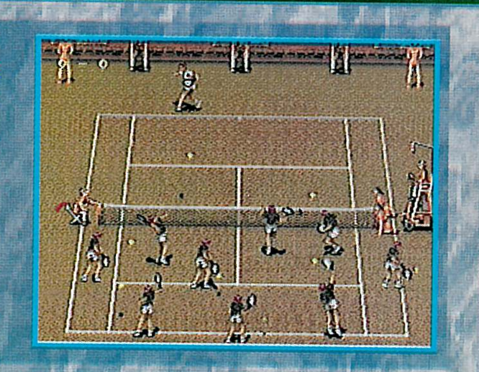
The Championships Wimbledon

## ¡Dos Juegos de Campeonato!

### PRIMER CONTACTO



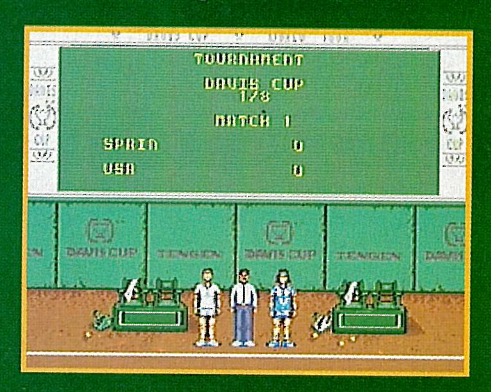
El primer contacto con estos dos juegos no tiene mayor secreto que escoger la tensión adecuada para el cordaje de vuestra raqueta, tener una buena forma física y empezar a dar golpes a diestro y siniestro. Saques, reveses, golpes de derecha, voleas, dejadas,... no hay faceta del juego que se le pueda escapar a unos grandes tenistas como vosotros.



Tengen • Deportivo • Megas 8 • Jug.: 2 • Niveles Dif.: 3 • Cont.: Passwords • Fases: Torneo

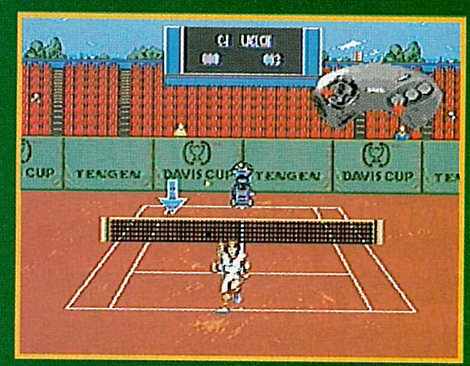
Tras el reciente éxito de Sergi Bruguera en Roland Garros, seguro que muchos de vosotros os propusísteis seguir los pasos de este as de la raqueta. Y seguro también que os bastaron unos cuantos sets para comprobar que hacer un revés cortado o poseer una volea ganadora no es tan fácil como parece en televisión.

No os desaniméis, para aquéllos a los que todavía les queda el gusanillo del tenis correteando por su interior, llegan a la Mega Drive «Wimbledon»

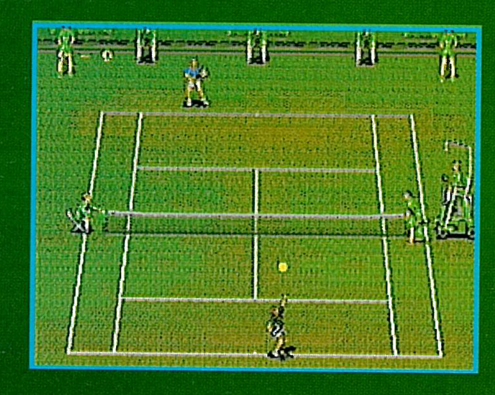




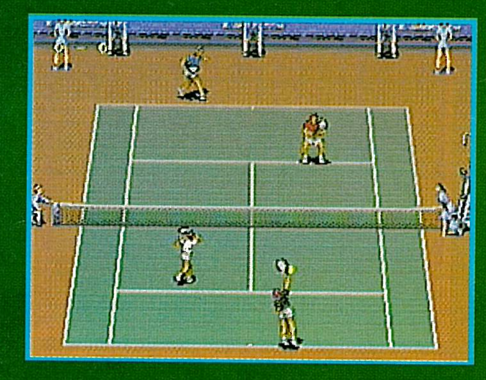





*En «Davis Cup» podéis jugar el Mundial o entrenar con la máquina. ¡Variedad ante todo!*





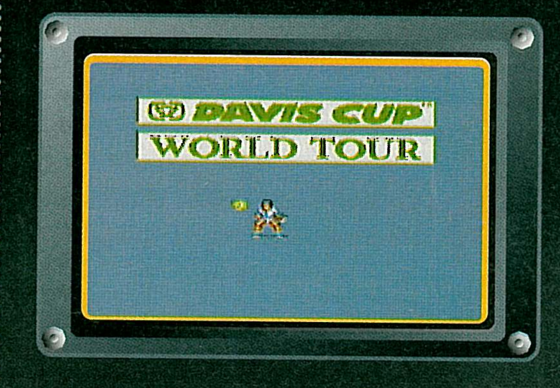



*Jugando al «Wimbledon» os sentiréis en la pista central del torneo más famoso sobre hierba.*

y «Davis Cup. World Tour», dos cartuchos con los que podrán emular el saque de Boris Becker, el potente drive de Jim Courier o la tenacidad de Arantxa Sánchez Vicario sin tener que pasar horas y horas entrenando.

El primero de ellos tiene como aval la licencia del "All England Lawn Tennis and Croquet Club", organizador del torneo de Wimbledon, y su principal novedad es que ofrece la posibilidad de que cuatro jugadores disputen apasionantes partidos de dobles utilizando el Segatap.

Pero la gama de opciones no se acaba ahí, sino que abarca




**Gráficos** (1–10)

Pantalla partida para dos jugadores, discusiones con el árbitro, improperios de los jugadores cuando fallan,...simpatía ante todo.

**Movimiento** (1–10)

Toda la gama de golpes de los mejores tenistas del circuito a vuestra disposición. La rapidez es, a veces, excesiva en el nivel profesional.

**Sonido** (1–10)

Podréis escuchar todo tipo de gritos, aplausos del público... hasta los himnos de los países que se enfrenten en la Copa Davis.

**Jugabilidad** (1–10)

Si tenéis problemas, el nivel para principiantes moverá al jugador. Las distintas posibilidades de competición aseguran la diversión.

## OPINION

Las distintas opciones que ofrece «Davis Cup», desde el entrenamiento hasta la competición mundial, hacen que el aburrimiento no tenga cabida en su interior.

Los gráficos, aun siendo bastante realistas, tienen el toque de simpatía necesario. Además, incorporan la pantalla partida en la modalidad de dos jugadores, lo que resulta de una comodidad infinita. Los detalles, como el de los himnos nacionales o el de lanzar una moneda al aire para elegir campo, están tan cuidados que este juego promete ganar muchos adeptos entre los jugones de la Mega Drive.

**Desde el primer momento, «Davis Cup» es un juego completísimo, que os permitirá disfrutar a tope del deporte de la raqueta.**

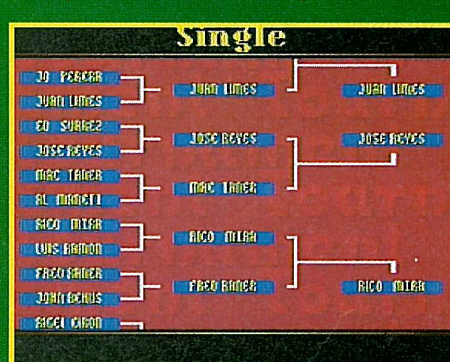
**TOTAL 90**

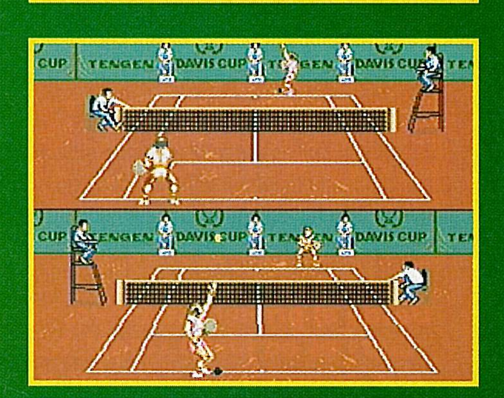
también diez niveles de dificultad, doce jugadores diferentes en cada nivel (cada uno con sus características personales de saque, fondo físico, golpe de derecha, etc.), dos modos de juego (partidos de exhibición o el mismísimo torneo de Wimbledon), uno, tres o cinco sets, tres tipos de pista (hierba, tierra batida o pista rápida) y una variada gama de posibilidades a la hora de golpear la bola, como, por ejemplo, conocer qué trayectoria va a seguir la pelota o saber el lugar donde va a botar.

En cuanto al «Davis Cup», con él pasamos del torneo con más solera de los que integran el Grand Slam a la competición tenística más importante de las que se disputan por naciones. Y si el anterior cartucho

| | LUIS PEDRO | CJ WELCH |
|---|---|---|
| SETS | 1 | 0 |
| GAMES | 6 | 0 |
| POINTS | 27 | 7 |
| MISSING SHOTS | 4 | 0 |
| VOLLEYS | 10 | 0 |
| PASSING SHOTS | 0 | 0 |
| FIRST SERVICES | 92 % | 95 % |
| DOUBLE FAULTS | 0 | 0 |
| ACES | 8 | 0 |

*El tenis incluye también aspectos como la estadística, que no se escapa en el «Davis Cup».*

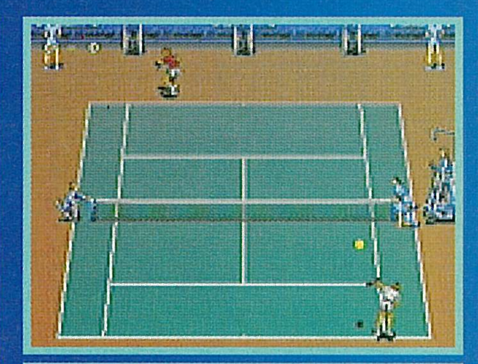


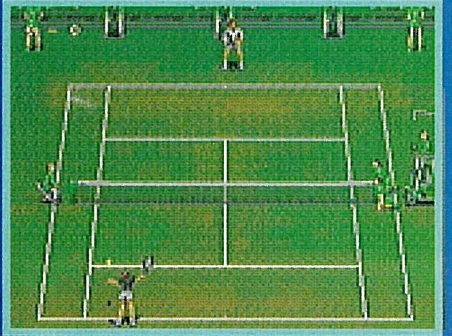
DAVIS CUP WORLD TOUR

WIMBLEDON

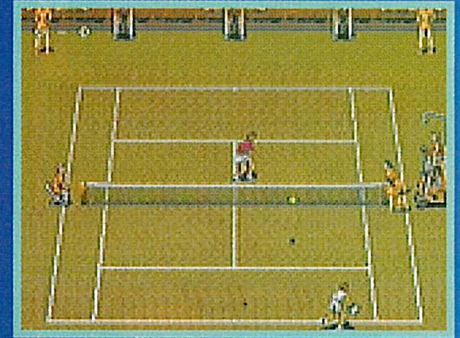


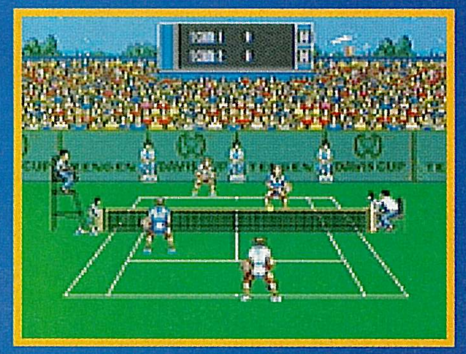


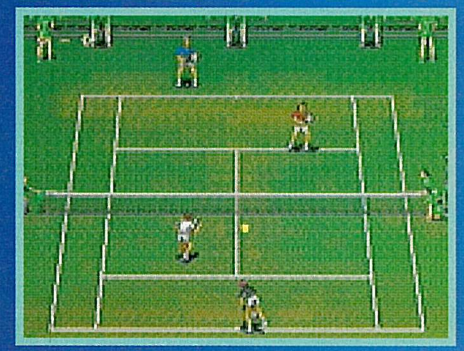








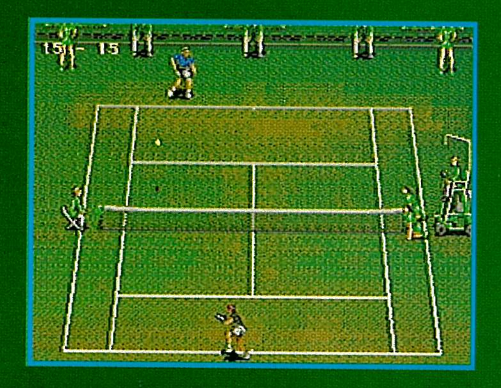


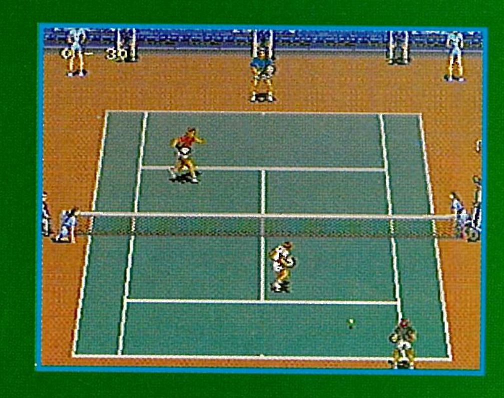


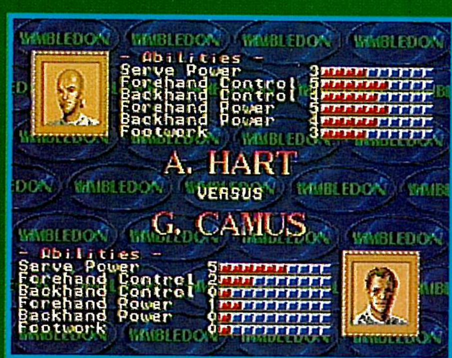
## DOS FORMAS DE VER EL TENIS

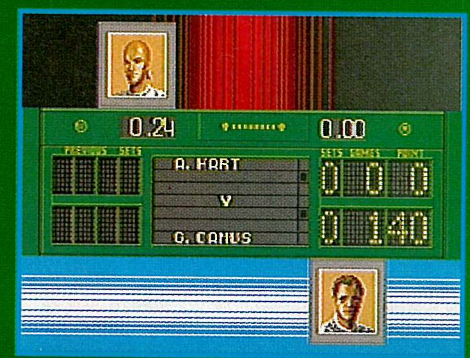
**Como podréis comprobar, «Wimbledon» y «Davis Cup. World Tour» representan dos maneras distintas de ver este deporte. En ambos coinciden la perspectiva, los tipos de superficie (las mismas pistas de hierba o tierra batida), el mismo número de jugadores, pero... ¿a que no lo parecen?**

Wimbledon • Sega • Deportivo • Megas 8 • Jug.: 4 • Niveles Dif.: 10 • Cont.: Passwords • Fases: Torneo







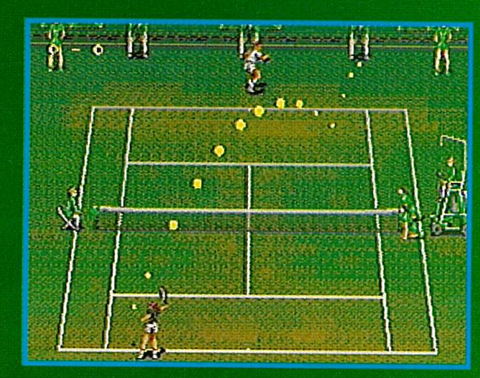

*Al igual que en la realidad, cada jugador del Wimbledon tiene unas características distintas.*

venía ya "cargadito" de posibilidades de elección, preparaos para disfrutar de las que éste os ofrece.

En primer lugar, cinco modos de juego: Training (en el que pondréis a punto vuestra preparación entrenando con una máquina), Exhibición, Torneo, Copa Davis y Campeonato (un original recorrido por los torneos del circuito en el que debéis ir administrando el dinero de vuestro sponsor, ganancias, etc.).

Al igual que en el «Wimbledon», aquí podéis elegir también entre varios tipos de pista (cuatro en este caso, ya que se añade la "indoor"), uno, tres, o cinco sets, 32 jugadores con distinto ranking en la clasificación mundial y tres niveles de dificultad (profesional, amateur y principiante). Como complemento al juego, tenéis un completo servicio de estadísticas de cada partido, repetición de las jugadas y ¡hasta la posibilidad de discutir con el juez de silla la validez de alguna bola!

En ambos juegos, la visión del partido es trasera, es decir, desde uno de los fondos de la pista, pero el «Davis Cup» incorpora la pantalla partida cuando se enfrentan dos jugadores, de forma que ambos tienen visión desde su campo. Asimismo, este último os permite, en el nivel de principiante, jugar preocupándoos tan sólo de golpear la pelota, pues de mover al tenista ya se encarga la computadora.



*Entre las múltiples opciones del Wimbledon, se encuentra la de ver la trayectoria que sigue la bola.*

Que se preparen los aficionados al tenis, porque desde ahora tienen una cita con dos de los torneos más esperados de la temporada, y sin necesidad de levantarse de su sillón.




**Gráficos** (escala 1–10)

Se ha pretendido ofrecer una imagen realista y sobria, como corresponde a la realidad del propio torneo.

**Movimiento** (escala 1–10)

Los movimientos, en general, bastante rápidos, con una variada gama de golpes. Lo malo es que la bola es aún más veloz.

**Sonido** (escala 1–10)

Los sonidos, al igual que los gráficos, se ajustan fielmente a la realidad, con un buen número de efectos distintos.

**Jugabilidad** (escala 1–10)

Es difícil golpear la bola, incluso con la ayuda de las opciones de que disponéis. Lo mejor, la modalidad de los cuatro jugadores.

## OPINION

Este es un juego apropiado para los puristas del tenis. En él encontrarán lo que quieren, pues el «Wimbledon» se ajusta perfectamente a la realidad, sin concesiones a la galería (en este caso representada por toques de humor o simpatía) y con la jugabilidad adecuada gracias a sus numerosos niveles de dificultad.

La principal novedad que nos presenta es la posibilidad de participar cuatro jugadores a la vez, por lo que, cuando salga a la venta el Segatap, se podrán disputar los más entretenidos partidos de dobles que se hayan visto nunca en la Mega Drive.

**TOTAL 87**

**La sobriedad de gráficos «Wimbledon» no está reñida con el gran realismo y diversión que desprende este juego.**

# SOL FEACE

## Cuando los Humanos Sean un Estorbo

Año tras año, nuevos y más avanzados inventos nos sorprenden y hacen que la presencia de las computadoras en nuestra vida diaria sea cada vez mayor.

Estas máquinas están sustituyendo al hombre en muchos de los trabajos que hasta hace poco estaban reservados para él (afortunadamente los videojuegos todavía no se comentan sólos, aunque es mejor no dar ideas). Pero...

¿Hasta donde llegará este avance? ¿Conseguirá la inteligencia de los ordenadores superar a la de los propios humanos? ¿Ganará el Madrid la liga? Huy, perdón, ¡en que estaríamos pensando! Lo que queríamos decir es que puede llegar un momento en que el poder universal pase a manos de una máquina, un computador tan sofisticado como el que presenta la historia de «Sol-











Feace»:

Trescientos sistemas solares, incluido el nuestro, se encuentran bajo el dominio tiránico de la GCS-WT, un aparato que, aunque tenga nombre de lavadora, ejerce su mando de forma implacable. Los humanos han decidido por fin unirse y luchar por

Wolf Team • Matamarcianos • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 2 • Continuaciones: Infinitas • Fases: 6





**En cuanto a gráficos se refiere, este juego no ha descubierto nada nuevo bajo las estrellas.**





**Durante la lucha podrás escuchar todo tipo de disparos, explosiones y demás efectos sonoros.**

lograr su libertad, pero han sido descubiertos antes de que pudiesen ejecutar su plan. Como consecuencia, nuestra raza es considerada peligrosa e innecesaria, y comienza su genocidio.

La situación es casi desesperada, pero no todo está perdido. Edwin Feace, un científico del 5ß planeta del sistema solar Altile, consigue penetrar en el código de seguridad de la GCS-WT y destruir todos los datos almacenados en su memoria. Durante 300 horas, la computadora no será operativa, y ese es el tiempo que tiene la nave "Sol-Feace" para llegar hasta ella y destruirla.

Un rayo de esperanza se abre así para los hombres y mujeres supervivientes, y un universo de acción se abrirá ante ti cuando te pongas a los mandos de la nave a bordo de la cual viajan estos luchadores por la libertad. Pero la misión no es nada fácil, ya que para derrotar a la "maquinita" hay que atravesar seis peligrosas fases: la **Estrella Sirius** (un cementerio de naves espaciales), el **Arsenal Enemigo** (donde se almacenan las












## GRÁFICOS FX




Es en la presentación, propia de los dibujos animados japoneses, donde encontramos la alta calidad que nos puede ofrecer el Mega CD. En cuanto al juego en sí, no hay nada especialmente destacable, a excepción del colorido de alguna fase o el movimiento de los enemigos finales, pero nada que no hayas visto ya en la Mega Drive.

## SONIDO FX




Como en casi todos los CD, el sonido marca las diferencias respecto al resto de los formatos. En éste podemos disfrutar de melodías muy animadas, que cambian según varían los escenarios. Los efectos sonoros son también de lujo, con sonidos distintos para cada tipo de disparo, explosiones, sonido de los reactores de la nave, etc.

## TÉCNICA CD

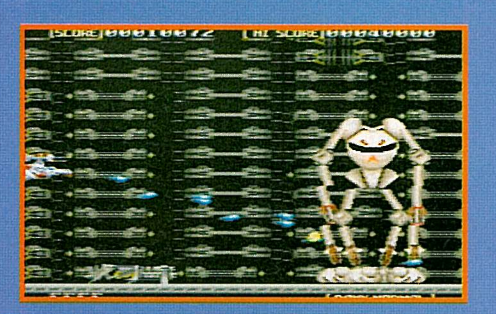



Al igual que sucede con los gráficos, en la presentación es cuando verás efectos realmente impactantes, porque durante el juego lo que nos ofrece este «Sol-Feace» es un scroll horizontal de lo más normalito. Si acaso, se permite el lujo de ofrecernos las rotaciones de algunos enemigos y una gran cantidad de objetos moviéndose a la vez en la pantalla.

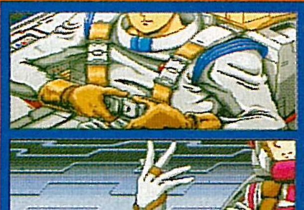
**Aunque sin alcanzar el nivel que esperamos en CD, «Sol-Feace» entretendrá (sin más) a los amantes de los matamarcianos.**

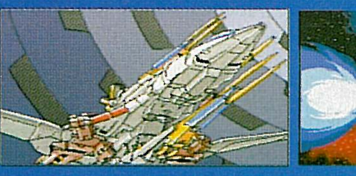




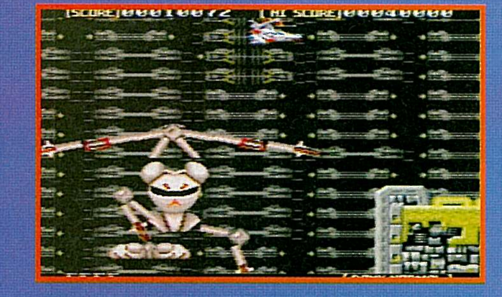






***De la habilidad de estos dos jóvenes depende el futuro de todos los humanos. A bordo de la nave "Sol-Feace", deben llegar hasta la computadora GCS-WT y destruirla. ¡Y pensar que todo este lío se ha montado por construir ordenadores cada vez más inteligentes...! Hay quien echa de menos la entrañable máquina de escribir.***


destructivas armas de la GCS-WT), **la Estrella Artificial** (un planeta de gas similar a Júpiter creado para ocultar la base de Plutón), **la Base de Plutón** (uno de los mayores generadores de energía, cuya destrucción es vital para la misión), **Almatea** (la tercera luna de Júpiter, repleta de enemigos) y, por último, la **Batalla Final** con la computadora principal.

Como buena nave matamarcianos, la "Sol-Feace" cuenta con cuatro tipos de armamento: balas de plasma, rayos láser y misiles que se encuentran










flotando en el espacio tras desprenderse de naves destruidas y que recoge durante su viaje.

Además, puede controlarse su disposición, de forma que puedes adaptar los disparos sobre la marcha para que la potencia de fuego se concentre en el frente, se abra completamente, se reparta hacia arriba o hacia abajo.

Pon todos tus sentidos a trabajar, porque el futuro depende de tu maestría a los mandos de la «Sol-Feace».

Nunca una misión intergaláctica fue tan trascendente, y nunca en un juego de Mega-CD hubo tanta batalla espacial como en éste.












**Gráficos** (1–10)

Nada especial que comentar en un juego que debería aportar más en este aspecto para justificar su presencia en formato CD.

**Movimiento** (1–10)

Scroll horizontal. "Sol-Feace" tiene que enfrentarse a un número tan elevado de objetos que se hace difícil esquivarlos.

**Sonido** (1–10)

36 clases diferentes de efectos sonoros y 22 melodías te acompañarán en tu lucha por salvar la especie humana.

**Jugabilidad** (1–10)

Lo mejor del juego es el entretenimiento que proporciona, más allá de su calidad visual o sonora.

## OPINION

El primer matamarcianos que os presentamos para el Mega CD nos ofrece, como principal valor, buenos ratos de diversión. Pero como estamos hablando de un formato que ofrece grandes posibilidades, queda claro que a un compacto debemos exigirle más que eso. Y ahí es donde «Sol-Feace» se queda corto, pues su nivel gráfico (excepto en la presentación) queda por debajo de lo que cabe esperar.

El sonido, sin ser maravilloso, sí entra dentro de los parámetros exigibles a un CD, así como la jugabilidad y los movimientos de los distintos artefactos espaciales.

**TOTAL 73**

**Simplemente entretenido. Un buen juego a grandes rasgos pero que no ha aprovechado las posibilidades del CD.**

# POWER STRIKE II

## A la Caza del Pirata Aéreo

Casi todo el mundo ha oído hablar de la Gran Depresión del 29, el "crack" de la economía mundial que llevó a la ruina a una gran cantidad de gente a principios de este siglo. Durante esos fatídicos días, la desesperación por el incierto futuro que se avecinaba para los que habían perdido todo hizo que muchos de ellos llegasen incluso al suicidio. Sin embargo, lo que muy pocos esperaban es que estas penosas circunstancias económicas fueran a servir muchos años después como punto de partida para un cartucho de Master System. Nuestra historia empieza cuando la grave recesión lleva al paro a un elevado número de pilotos de




### PRIMER CONTACTO

*Como aliciente para completar esta primera fase, 50.000 dólares de recompensa por capturar al pirata correspondiente no están nada mal. Lo que ocurre es que un verdadero aluvión de disparos y extraños artefactos enemigos parecen poco dispuestos a que tus bolsillos se llenen. Y es que "la pela es la pela", que diría aquél.*



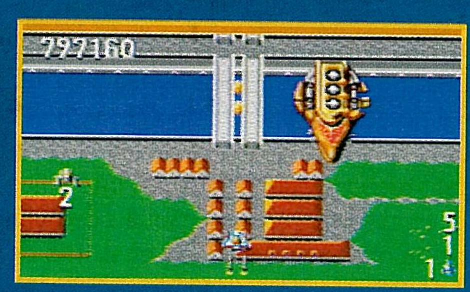
Sega • Shoot-em-up • Megas: 4 • Jugadores: 1 • N.dificultad: 5 • Continuaciones: 3 • Fases: 8




**Podrás utilizar nada más ni nada menos que siete tipos de armas diferentes. ¿Quién da más?**

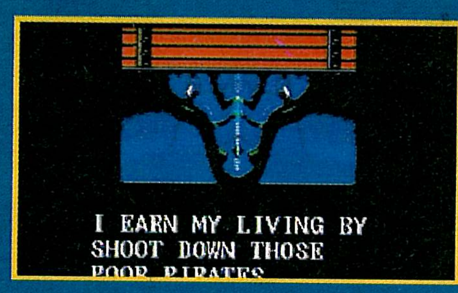
aviación, que no encuentran otra salida para poder sobrevivir que dedicarse al pirateo aéreo en el Sur de Italia. Las autoridades se ven desbordadas por el aumento implacable del contrabando, y deciden entonces ofrecer una jugosa recompensa para aquél que capture a los malhechores más conocidos. Como podrás imaginar, aquí entra en acción el protagonista del «Power Strike II», un afamado cazarrecompensas que ve en esta situación la mayor oportunidad de su vida. El riesgo es grande, ocho fases que tienen como objetivo la captura




de un pirata diferente en cada una de ellas. Y la cosa tiene miga, porque conforme vaya avanzando, irá aumentando la recompensa. Tu avión es rápido como pocos, que además cuenta con la posibilidad de utilizar hasta siete tipos de armas distintos, con el simple hecho de coger los ítems numerados que van apareciendo en la pantalla. Tus enemigos no serán sólo aviones, sino también barcos, tanques, cañones terrestres... y el inevitable y temible enemigo de final de cada fase. Estos son los "poderes" del «Power Strike II». Ahora eres tú quien debe decidir si ser cazarrecompensas es la vocación de tu vida. Podrás encontrar botines más cuantiosos, pero no más divertidos.
















**Gráficos** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Destaca sobre todo la variedad de escenarios y enemigos. Muy bien conseguidos.

**Movimiento** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La velocidad que puedes alcanzar es casi suicida. Llega un momento en que se hace difícil esquivar tanto adversario.

**Sonido** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Una melodía movidilla para cada fase te acompañará durante tu aventura. Te sentirás como un piloto experimentado.

**Jugabilidad** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Al «Power Strike II» le pierde su dificultad casi insuperable. En cuanto te descuides, tu avión estará convertido en cenizas.

## OPINION

Este potente caza ha vuelto con una aventura que nos deja con la miel en los labios porque, de haber mostrado un nivel de dificultad menor, el presente cartucho hubiese alcanzado la categoría de excelente. La alta calidad de sus gráficos y su velocidad vertiginosa hacen que te sientas ante un "shoot'-em-up" de primera. Sin embargo, pronto te das cuenta de que pocas veces un vuelo fue tan difícil como en esta ocasión. Para los más intrépidos queda el consuelo en forma de continuaciones infinitas. Algo es algo.

**Un videojuego recomendado para los amantes de los retos difíciles. Lograr acabarlo es, sin duda, la mejor recompensa posible.**

**TOTAL 81**




Aunque suponemos que estaréis muy liados con los preparativos del nuevo curso que empieza (¡qué faena!), todavía tendréis tiempo para pasar unas horas de diversión y para echar un vistazo a nuestras listas. Las mayores novedades las encontraréis en Mega Drive: «Aladino», «Street Fighter», «Parque Jurásico» y «Mortal Kombat», cuatro historias diferentes a cual más increíble. Pero aquí no queda la cosa. La chapa marchosa, ¿sabéis de quién hablamos?... Pues, claro, «Cool Spot» no podía quedarse atrás y se ha colado en la lista de nuestra Master System. En cuanto a la portátil, sólo es destacable la fuerte salida de «Star Wars» o, lo que es lo mismo, «La Guerra de las Galaxias». Con estos títulos tan impactantes, todo está dicho.

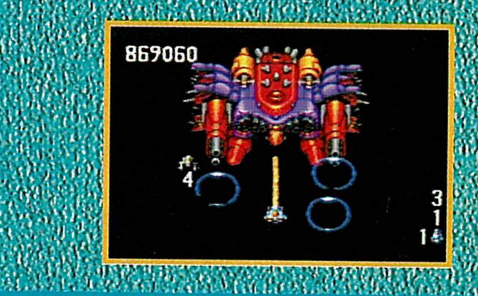
Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior. (•): Repite posición. N: Nueva entrada

## MASTER SYSTEM

| | | |
|---|---|---|
| 1 | (•) | SONIC 2 |
| 2 | (•) | MICKEY MOUSE 2 |
| 3 | (•) | GLOBAL GLADIATORS |
| 4 | (•) | CASTLE OF ILLUSION |
| 5 | (•) | CHUCK ROCK 2 |
| 6 | (N) | COOL SPOT |
| 7 | (•) | THE FLASH |
| 8 | (•) | STREETS OF RAGE |
| 9 | (N) | POWER STRIKE |
| 10 | (•) | TOM Y JERRY |





# MEGA DRIVE

| | | |
|---|---|---|
| 1 | (•) | FLASHBACK |
| 2 | (•) | SONIC 2 |
| 3 | (N) | ALADINO |
| 4 | (N) | STREET FIGHTER |
| 5 | (N) | PARQUE JURASICO |
| 6 | (3) | JUNGLE STRIKE |
| 7 | (4) | TINY TOONS |
| 8 | (N) | MORTAL KOMBAT |
| 9 | (5) | BUBSY |
| 10 | (6) | ROCKET KNIGHT ADVEN. |








# GAME GEAR

| | | |
|---|---|---|
| 1 | (•) | SONIC 2 |
| 2 | (•) | LAND OF ILLUSION |
| 3 | (N) | STAR WARS |
| 4 | (•) | DOUBLE DRAGON |
| 5 | (•) | SURF NINJAS |
| 6 | (•) | GLOBAL GLADIATORS |
| 7 | (•) | WOLFCHILD |
| 8 | (•) | TENGEN WORLD |
| 9 | (•) | BATTLETOADS |
| 10 | (•) | KRUSTY'S FUN HOUSE |








# TRUCOS

Mega Drive

## FÓRMULA-1

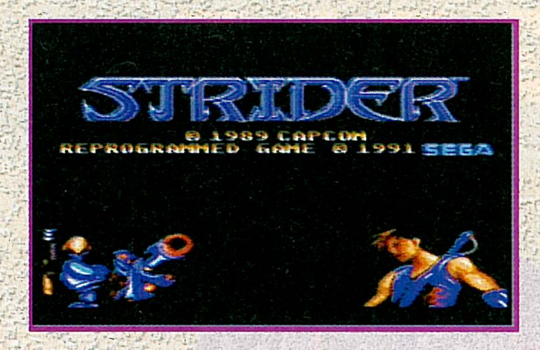





Un truco para iniciar con buen pie la carrera: Nada más empezar a correr, no te impacientes ni hagas movimientos arriesgados. Espera a que transcurra **media vuelta** hasta que la carretera aparezca más ancha. De esta manera, podrás adelantar con mucho menos riesgo y **conservar tus neumáticos** en mejor estado. Siempre es bueno saberlo.




## STRIDER




Para pasar al **nivel 2,** presiona el **botón 1** cuando aparezca el título en la pantalla. Una vez veas el siguiente título, dale **Abajo, Arriba y ambos botones a la vez.** Si no te conformas y quieres pasar al **nivel 4,** espera hasta que vuelva a aparecer el título en la pantalla, entonces mueve **Abajo, Derecha y presiona los dos botones simultáneamente.**



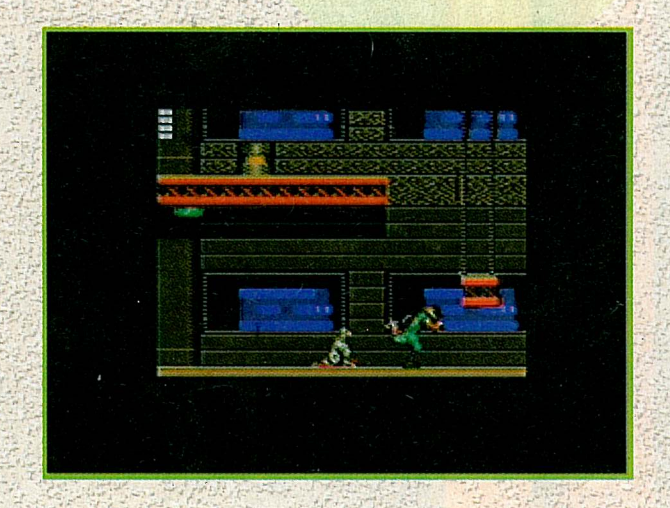
## SHINOBI II

Game Gear

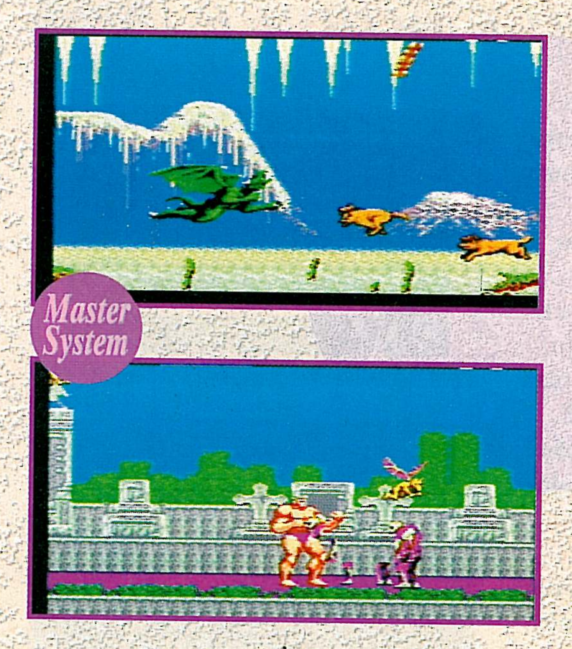


Para ir directo al grano, sin topar con ningún obstáculo ni falsos caminos, te presentamos la **mejor ruta** para llegar al enemigo final:

1 **PANTALLA A**
2 **PANTALLA B**
3 **PANTALLA C** ( salida por la puerta de arriba)
4 **PANTALLA F** ( salida por la puerta de abajo)
5 **JEFE ARAÑA**
6 **PANTALLA M**
7 **PANTALLA P** (salida por la puerta de abajo)
8 **PANTALLA F** (salida por la puerta de abajo)
9 **EL JEFE PINCHO**
10 **PANTALLA L**
11 **PANTALLA P** (salida por arriba)
12 **PANTALLA R** (salida por la puerta de arriba)
13 **PANTALLA T**
14 **PANTALLA U** (cuatro ninjas)
15 **NINJA NEGRA**
16 **JEFE FINAL**



## ALTERED BEAST




Cuando aparezcan las palabras **"Sega Master System",** da una vuelta con el **control direccional** y presiona repetidamente el **botón 1.** Con esta sencillísima operación ahora deberías tener **cinco vidas en lugar de tres.**

Mega Drive

## FATAL FURY




Después de que el juego finalice, **presiona simultáneamente A, B y C,** y después **rota el joypad.** Repite el proceso hasta que logres nada más ni nada menos que ¡nueve continuaciones!
¡Ya sabíamos que este juego no podía terminar así como así!

## ECCO



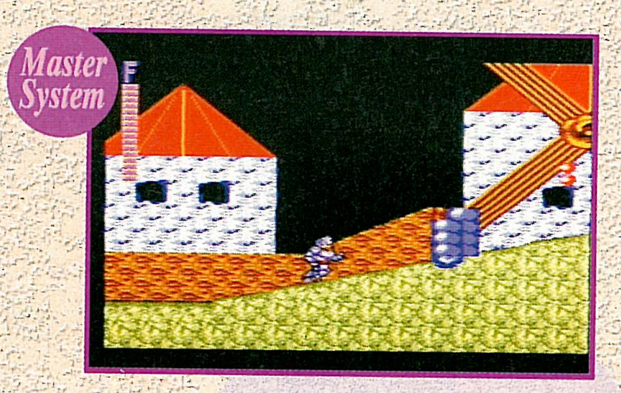




Para deshacerte del **enemigo de final de fase,** dispara a los ojos del guardián **diez veces usando el sonar.** Después, apunta a su mandíbula y golpéale **tres veces.** Y para terminar con éxito, dale por un lado. ¡Ah!, si estás muy impaciente por luchar contra este malvado enemigo y quieres saltarte los niveles anteriores, usa el password **TSONLMLU.**



## GHOULS 'N' GHOSTS

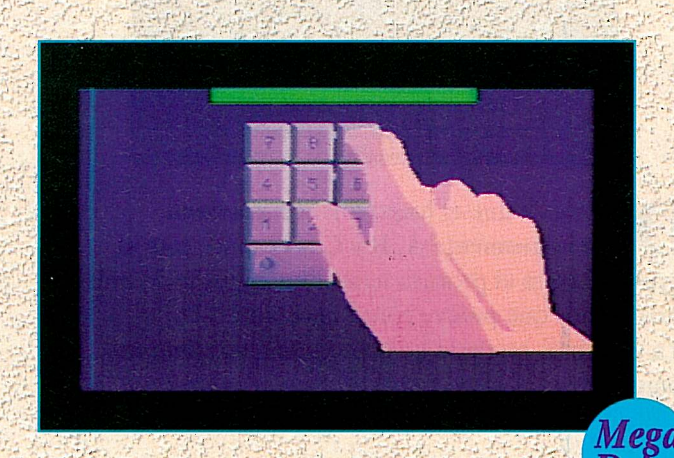



Como buen juego de plataformas, los enemigos aparecerán por todas partes. Cuando los monstruos comiencen a caer sobre tu caballero, te será más fácil deshacerte de ellos si presionas **PAUSA y el botón B.** Muévete con mucho cuidado porque corres el riesgo de morir y...



## ANOTHER WORLD

Los passwords son siempre bienvenidos y muy prácticos. Utiliza los códigos que te apuntamos a continuación cuando estés en apuros o, simplemente, cuando te apetezca pasar de nivel.



Mega Drive

| NIVEL | CÓDIGO |
|---|---|
| 1 | EDJI |
| 2 | LDKD |
| 3 | HTDC |
| 4 | CLLD |
| 5 | LBKG |
| 6 | XDDJ |
| 7 | FXLC |
| 8 | KRFK |
| 9 | KLFB |
| 10 | TBHK |
| 11 | HBHK |
| 12 | BRTD |
| 13 | TFBB |
| 14 | TXHF |
| 15 | CKJL |
| 16 | LFCK |



## BUBBLE BOBBLE



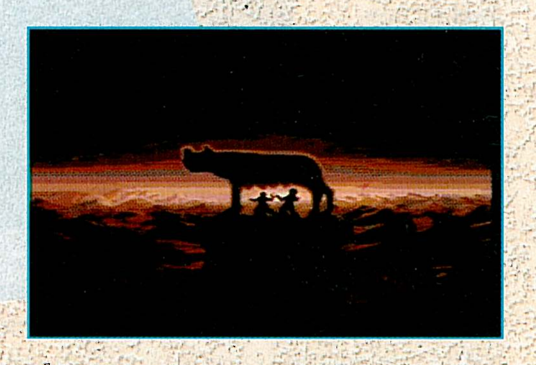

Este código te ayudará a elegir el nivel de comienzo: **3V35NLLE.**
Si además quieres llevarte alguna sorpresita, mueve el cursor hacia abajo, hacia los passwords y presiona **PAUSE.** Ahora pulsa **Botón 1, Izquierda, Abajo, Arriba, Botón 1, Arriba, Botón 1, Arriba.** Prueba estas instrucciones, tanto para Bub como para Bob.






## CENTURION

Este juego de guerra es quizá uno de los mejores ejemplos de este género para Mega Drive. El código que te desvelamos te proporcionará una flota de barcos y muchas conquistas:
**BN4Q AUIV**
**W6IQ**
**ZCA5 5555 73IU**





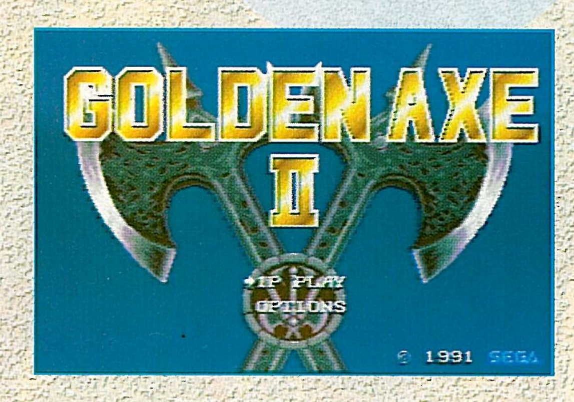

## TAZ MANIA

En el nivel 1, **házte con una vida** en el primer conjunto de nubes que veas, y, después, recoge otra al final del nivel. Ahora **suicídate,** -aunque parezca duro decirlo-, y repite el proceso hasta que tengas suficientes vidas para terminar el juego. Como verás, es cuestión de paciencia...

## GOLDEN AXE II

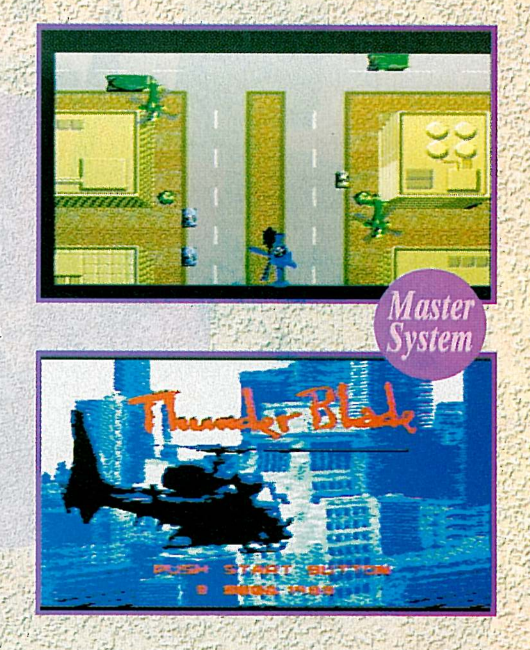
Mega Drive

Mantén el **botón A** apretado mientras luches contra cualquier **enemigo de final de fase.** No lo sueltes hasta que no le hayas golpeado y entrado en la **fase de bonus.** Ahora puedes dejar de apretar el botón A, pero cuidado con no matar a ninguno de los pequeños magos o con llevarte algún libro mágico.
Después, cuando estés en la siguiente fase, **puedes usar las balas cuando tú quieras.**




## THUNDERBLADE

Cuando te aproximes al final del nivel de la fortaleza, sube a cualquiera de las **esquinas de arriba** y permanece inmóvil. El fuerte debería estallar sin que tú lo toques. En la segunda mitad de la **fase 1** (la ciudad) puedes esquivar los misiles de los tanques moviendote por el **borde de la pantalla** en sentido inverso a las manecillas del reloj.




## TERMINATOR




Te proponemos un plan para ayudar a John Connor en su misión de salvaguardar el futuro de la humanidad. Cuando la pantalla de presentación aparezca, aprieta el **botón 2, el 1**, y, cuando la pantalla se ponga negra, vete **dos veces a la izquierda, dos veces arriba, dos veces a la derecha, dos veces hacia abajo** y mantén la tecla de abajo apretada hasta que aparezca la pantalla de selección de nivel. ¡Buena suerte, baby!



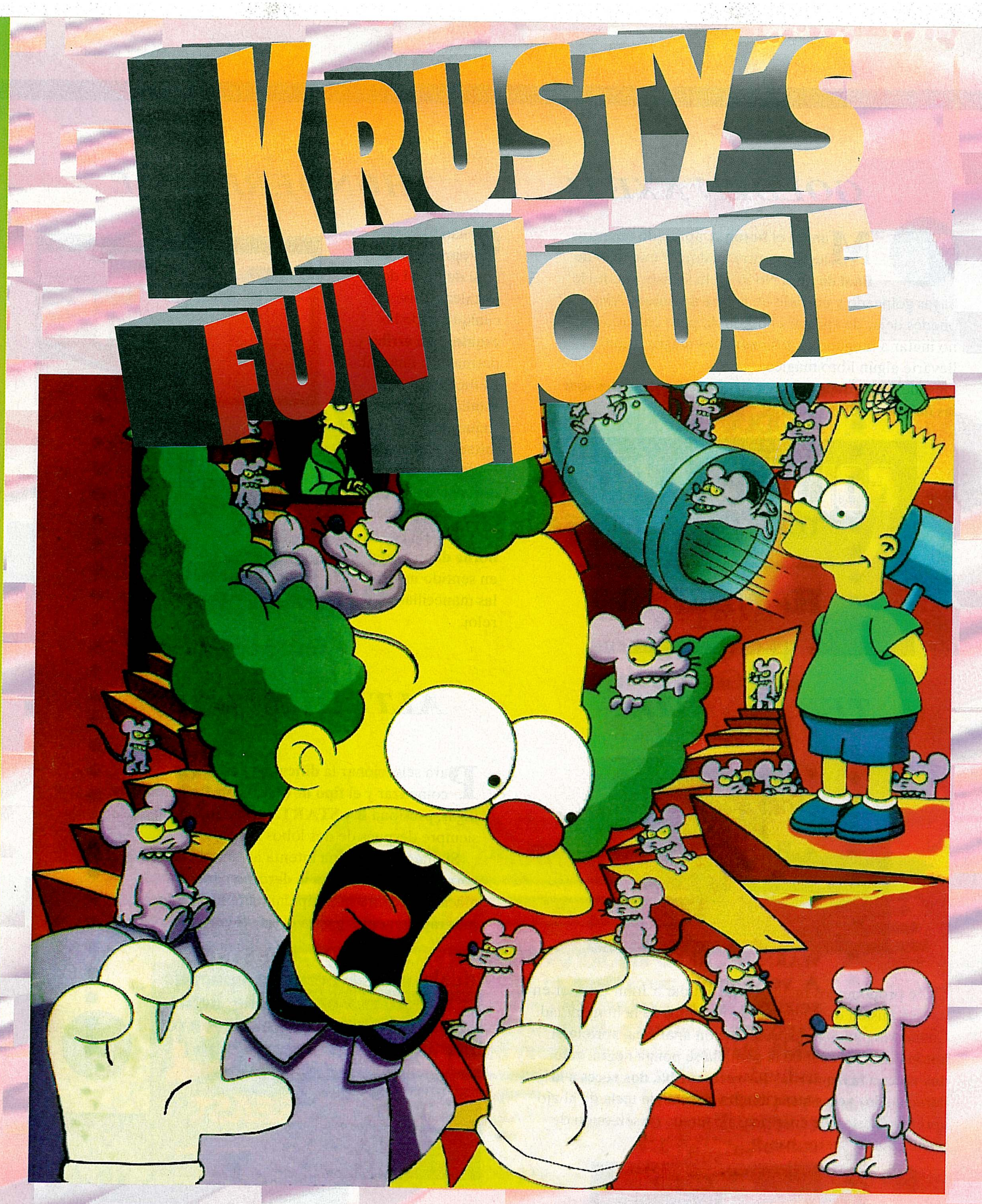

## ALTERED BEAST

Para seleccionar la **dificultad,** el **nivel** en que comenzar y el **tipo de bestia** con el que quieres jugar, presiona **B y START.** El lobo fantasma llega siempre después de dos lobos marrones.

Si una antigua rana intenta arrancarte la cabeza, corre a la **izquierda o a la derecha** para después atacarla. Cuanto más rápidamente te transformes, más rápidamente llegará el **jefe final.**



# KRUSTY'S FUN HOUSE



**Las ratas han vuelto a visitar el hogar del pobre Krusty. Nuestro querido payaso no sabe cómo quitárselas de encima, y eso que cuenta con la ayuda de grandes amigos. Aunque no disponíamos de mucho tiempo (ni espacio), no hemos dudado un momento en resolver para él las fases más complicadas. Un amigo es un amigo.**

# CONSEJOS

Es recomendable que golpeémos todos los **bloques púrpuras**. Todos tienen objetos beneficiosos para la salud de Krusty, e incluso a veces es imprescindible golpearlos para conseguir algún determinado arma, tales como las bolas de acero, que nos permitan **abrirnos paso.**

Como norma general, los pasos a seguir para acabar un nivel son los siguientes:

1º Recorrer el nivel para encontrar la ubicación de **la trampa** que matará a los ratones.

2º Ver de **qué agujero o agujeros** salen los ratones. Generalmente son sólo cuatro los bichos a aniquilar.

3º Elegir una **ruta factible** por la que dirigir a las ratas hasta la trampa, teniendo en cuenta las tuberías y los ventiladores.

4º Entrar en acción y **ejecutar el plan.**

Siempre hay que tener en cuenta que, tras conducir a las ratas hasta la trampa, debemos **regresar a la puerta** por la que hemos entrado para concluir el nivel. Por lo tanto, no debemos cerrarnos la retirada quitando los bloques que hemos usado a modo de escaleras.

De todas formas, este punto no es muy problemático por es todos conocida la gran **capacidad de salto** de Krusty.

Si de todas formas nos quedamos acorralados en algún punto de la pantalla y no tenemos forma de salir de él, podremos **empezar de nuevo el nivel** (bajo pena de perder una vida), pulsando repetidamente **Pause y botón 2.** Para evitar que lleguemos a esta situación, llevemos siempre **un objeto** que, en caso de emergencia, nos sirva para subirnos a él y llegar a una **salida.**

Si nuestro salto es insuficiente para alcanzar una plataforma, podemos colocar debajo de nosotros uno de los **bloques azules multiusos**. Pero, además, podremos llevarlo con nosotros de nuevo si pulsamos simultáneamente **Abajo y botón 2** (el de salto), con lo que volveremos a cogerlo y lo podremos usar mas veces.

Como conocemos la gran dificultad que presentan algunas pantallas, hemos elegido **ocho de las que pueden ser más problemáticas** y a continuación pasamos a relatar cómo completarlas sin que suframos ningún apuro.



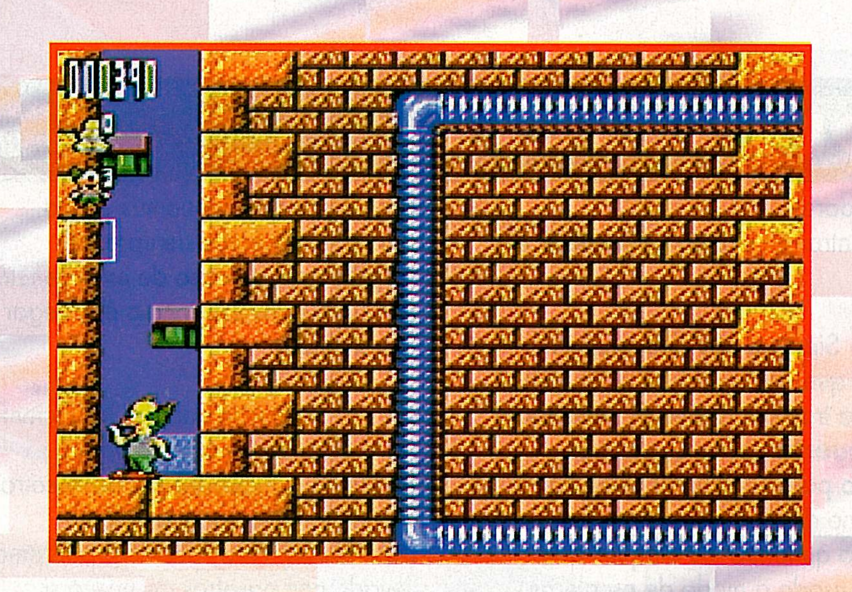




*Nunca debemos olvidar que, tras llevar a las ratas hacia la trampa, debemos regresar a la puerta por la que hemos entrado.*

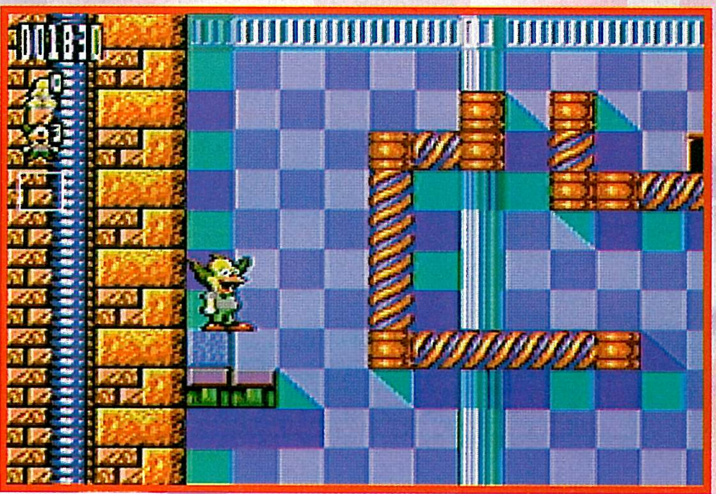
## SECCION 1•Nivel 2

Cogemos el **bloque azul** que vemos subiendo por el ascensor central. Lo colocamos **a la izquierda** para que los ratones puedan entrar en la tubería. Esperamos a que entren todos y nos llevamos el bloque a **la derecha,** para luego colocarlo a la izquierda del segundo bloque naranja. De esta forma, podrán subir las ratas a la siguiente zona, donde haremos lo mismo, y conseguiremos que nuestras indeseables ratas anden directamente hacia su destrucción.



## SECCION 1•Nivel 3

Mientras vamos golpeando los bloques mágicos que se cruzan en nuestro camino, deberemos ir **a la izquierda y bajar por el túnel** que hay en ese lado, donde recogeremos **el bloque azul.** Subimos por donde vinimos y vamos **a la derecha** hasta situarnos sobre la tubería que hay a la izquierda de Bart Simpson. Taponamos la tubería con el bloque azul y así Bart podrá hacer su trabajo. Regresamos **a la izquierda** y salimos por la puerta.

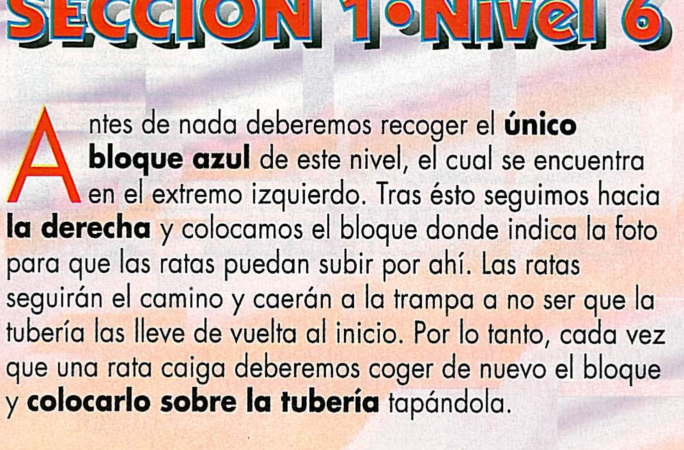






## SECCION 1•Nivel 6

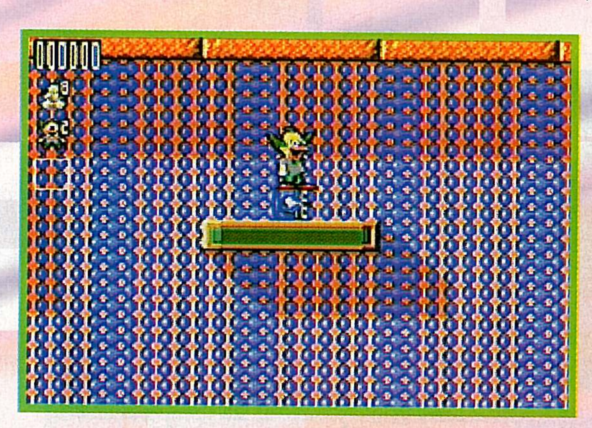
Antes de nada deberemos recoger el **único bloque azul** de este nivel, el cual se encuentra en el extremo izquierdo. Tras ésto seguimos hacia **la derecha** y colocamos el bloque donde indica la foto para que las ratas puedan subir por ahí. Las ratas seguirán el camino y caerán a la trampa a no ser que la tubería las lleve de vuelta al inicio. Por lo tanto, cada vez que una rata caiga deberemos coger de nuevo el bloque y **colocarlo sobre la tubería** tapándola.

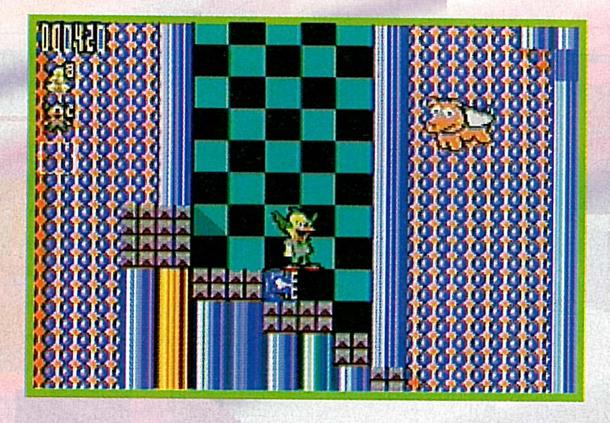


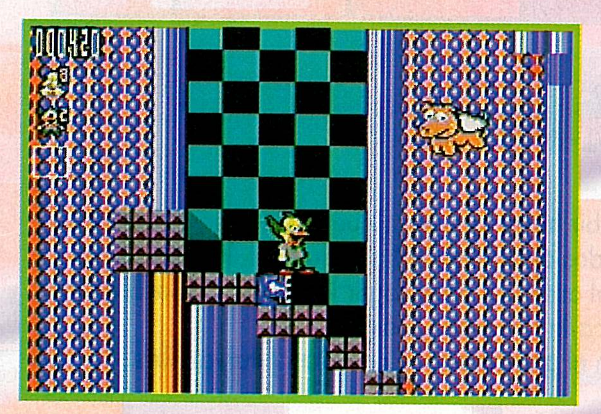


## SECCION 2•Nivel 2

Nada más empezar, daremos patadas al **bloque amarillo** hasta que caiga **por la derecha,** y a base de golpes lo colocamos delante de los **bloques de arena de la derecha.** Tras acabar con el marciano de la derecha subimos hasta la **segunda plataforma** de ratones. Aquí y arriba debemos golpear los bloques para que puedan salir los ratones, a la vez que cogemos las **bolas de acero** que están **escondidas en el bloque mágico de la izquierda.** Bajamos y disparamos un par de veces nuestras bolas de acero para destruir los bloques de arena. Vamos a la izquierda y empujamos el bloque amarillo hasta que caiga y puedan subir por él las ratas. Ellas no lo saben, pero es el camino hacia la trampa que les costará la vida.







Bajamos **a la derecha** y nos ponemos a saltar sobre el conjunto de seis muelles que hay abajo. Para lograr alcanzar la máxima altura hay que dejar apretado el **Botón de Salto** constantemente. De esta forma, podremos llegar hasta la plataforma de arriba, sobre la que hay un **ventilador que debemos coger.**

Usando el otro muelle de la derecha subiremos hasta arriba y bajaremos por la derecha hasta llegar a ver la **trampa caza-ratones.** Movemos el bloque de arriba hacia la izquierda y colocamos el ventilador en el tercer peldaño de la **escalera morada de la izquierda,** como se ve en la foto. Ya sólo resta desandar lo andado cuando acabemos con la última rata y buscar la **puerta de salida.**



## SECCION 3•Nivel 1







## SECCION 3•Nivel 3

Comencemos. Tenemos **cinco bloques azules y un ventilador.** Colocamos un bloque entre la tubería de la pared de la derecha y el suelo. Otro lo situaremos tapando la pequeña habitación de arriba por donde caerán los ratones. El ventilador lo ponemos pegado a la pared izquierda, en la segunda plataforma para que, cuando pasen por allí los ratones, sean impulsados hacia arriba, lugar donde otro ventilador los llevará a la trampa.

Subimos dos bloques más a la plataforma multicolor de arriba. Ya sólo resta poner el último bloque azul en la estructura del suelo que impide el paso a los ratones. Cuando pase el primer ratón y suba por la tubería, debemos coger el último bloque que hemos colocado y usarlo para terminar de construir una escalera de tres bloques en dirección al ventilador.

Esto lo repetiremos **con los cuatro ratones,** y misión cumplida.





## SECCION 4•Nivel 2

En esta fase nuestro objetivo será contruir **una escalera** con los tres tarros que encontraremos en la plataforma de arriba, a la derecha del ascensor. La escalera deberá estar situada en **la pared de la izquierda** para que, de esta forma, los malditos roedores puedan subir hasta la tubería que hay en esa pared y ser transportados directamente hasta su final. Haciendo tres viajes en el ascensor para coger los tarros y colocándolos como indica la fotografía, bastará.

Ojo con el **pajarraco y con sus proyectiles.**

# SECCION 5•Nivel 2

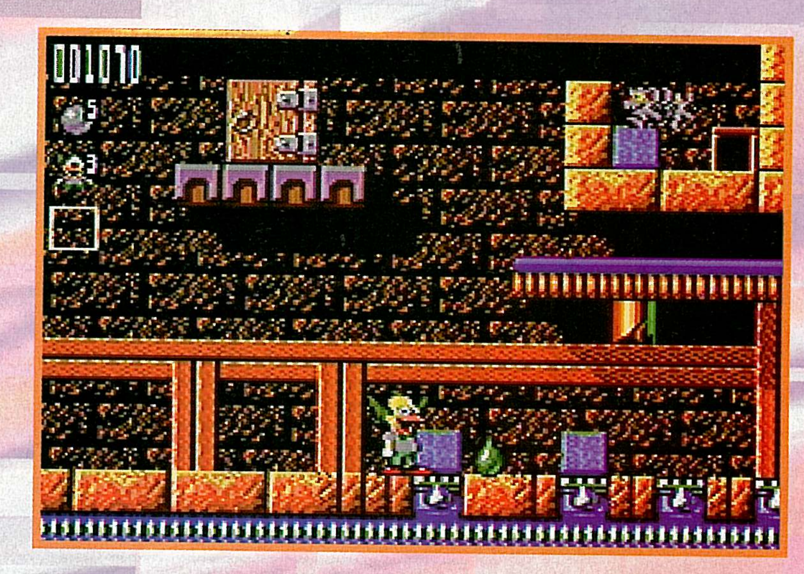
Este nivel exigirá que seamos rápidos y ágiles en coger y colocar bloques, ya que deberemos **tapar seis ventiladores y tuberías** contando únicamente con tres bloques.

Lo primero será aniquilar al pájaro rojo a base de disparos. Luego miraremos el contenido de los tres bloques mágicos de color púrpura ayudados por un par de bloques azules de la izquierda. Tras ésto, colocaremos dos bloques en los dos primeros ventiladores. El otro bloque lo colocamos arriba, donde se encuentran los ratones para que éstos puedan salir. Cuando salga el primero volvemos a coger el bloque y lo colocamos en el tercer ventilador. Ahora debemos ser rápidos: cuando el ratón traspase el primer bloque de abajo, lo cogemos y tapamos el siguiente ventilador, acción que repetiremos hasta que llegue a **la trampa de la derecha.**

Es una dura tarea, pues ésto hay que repetirlo **con todos los ratones,** haciendo frente a las incordiantes gotas de ácido. De todas formas, si todo esto te parece muy complicado, existe otra forma de completar el nivel. Pero eso lo dejamos para que lo descubras tú.




***Nuestras armas más potentes son las bolas de acero. Cuando veamos un bloque de arena o cualquier otro obstáculo que nos impida continuar, no hay que dudar en utilizarlas.***

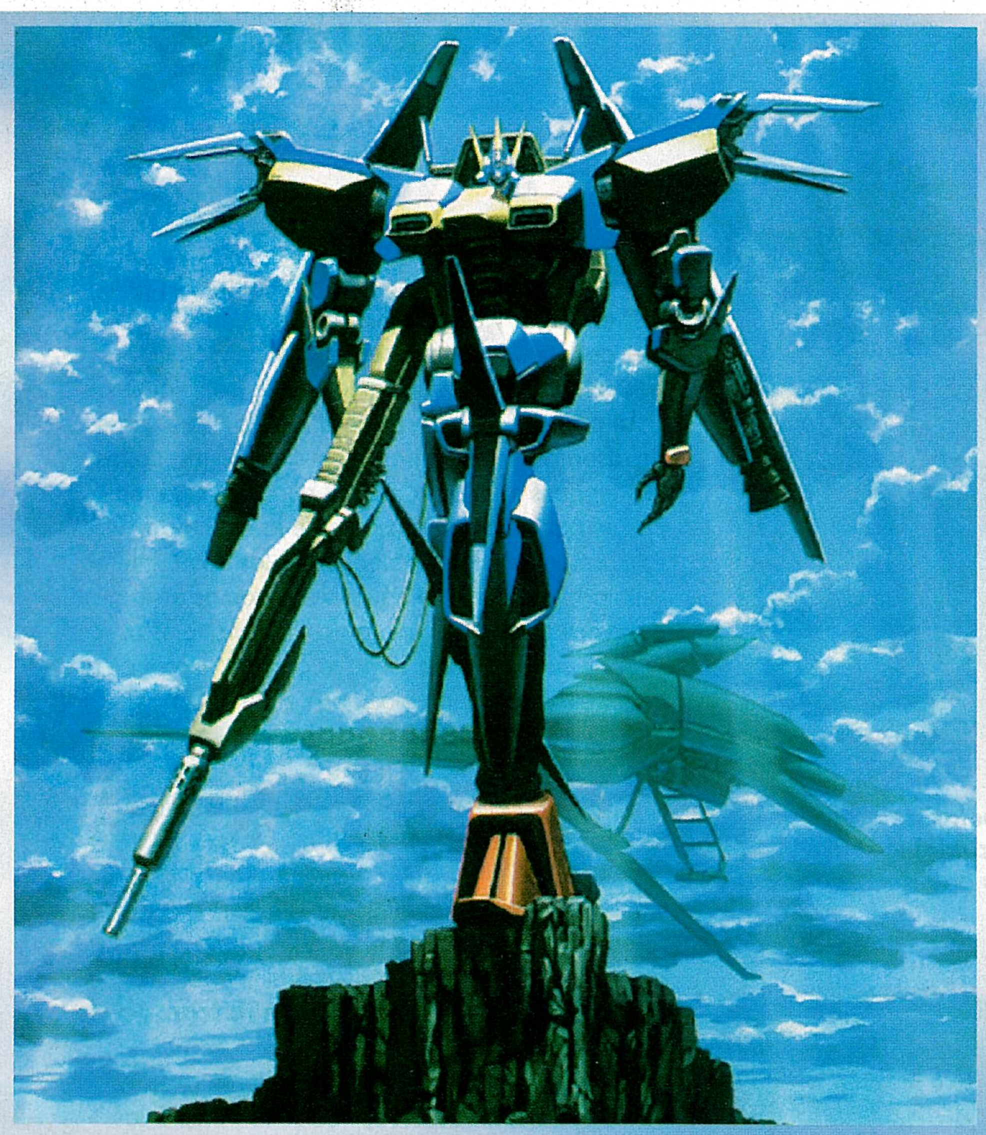





## TRUCO TOTAL

La ayuda más valiosa para nuestro payasete particular es contarle la forma de acceder a los diferentes niveles sin tener que recorrer los anteriores. Y esta forma es utilizando este password: HPKEITH Pero si además necesita otra ayudita, ahí van las claves de todas las fases, en las que podrá comenzar con las puertas abiertas: FASE 2: **BARNEY**. FASE 3: **MARTIN** FASE 4: **SQUISHY**. FASE 5: **ELFMAN**





**Entrado el siglo XXI, el colonialismo extraterrestre es ya una realidad. La tierra se encuentra bajo el dominio de un tirano misterioso contra el que tú, el único Ranger superviviente, puedes luchar. Seis fases, ¡sólo seis terribles fases! y el mundo volverá a vivir en paz.**





# X-RANGER



## CONSEJOS CONTRA LA INVASIÓN

Antes de nada, fijaos en el **radar** de la parte superior de la pantalla. Puede sernos muy útil en zonas en las que sea más recomendable avanzar rápidamente que detenernos a combatir y exponernos a los ataques enemigos. En el caso de que nos dejemos uno de los objetivos sin destruir, podremos localizarlo **moviéndonos hacia la dirección que indiquen las flechas amarillas.**

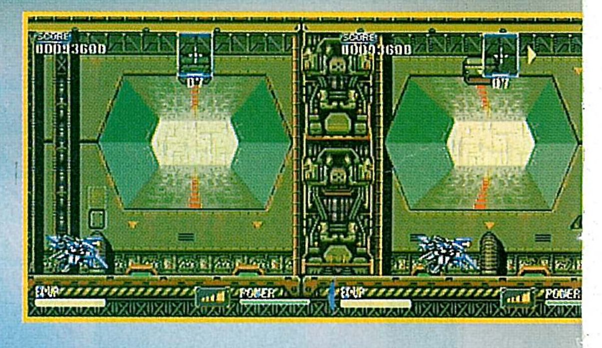
Cada vez que nos montemos en la moto de apoyo utilizaremos su propia barra de energía y, además de poder intercambiar el armamento disponible, los disparos de nuestros lásers serán dirigidos automáticamente hacia el enemigo más feo y grande que haya a nuestro alrededor.

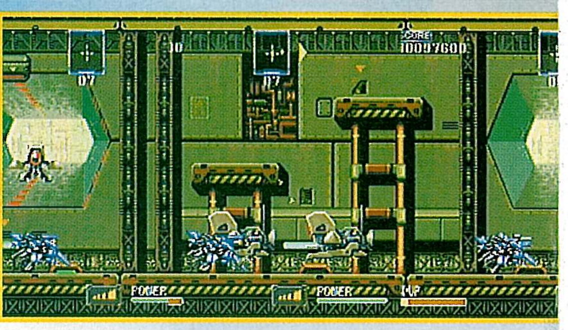
La batería de nuestras armas especiales es como la de los coches: Cuando usamos el motor-propulsor (el que usamos para volar) podemos **recargar lentamente nuestras baterías.**

Aunque nuestros movimientos dentro de la moto de apoyo pueden parecer que se reducen o retroceden, podremos hacer grandes saltos moviendo unos segundos el pad **hacia abajo y soltándolo.** Hay ciertos pasillos que son tan bajos que solo podrán ser atravesados si estamos dentro de la moto.

### FASE 1: LAS RUINAS

Objetivo: **Destruir los seis potentes cañones** enemigos que disparan sin cesar a la ciudad. Estas gigantescas armas






ENEMIGO FASE 1





de los alienígenas se distinguen por su **color verde esmeralda** y su manía por lanzar bolas incendiarias a nuestra querida patria y a nosotros mismos si nos acercamos para comprobarlo.

Lucharemos contra **pequeños Walkers** dispuestos a no dejarnos avanzar por el suelo, **rápidas y vulnerables naves bombarderas,** así como **platillos volantes acorazados** y muy duros de pelar. Por todo ésto el mejor consejo es avanzar por el aire lo más rápidamente posible hasta encontrarnos con el siguiente cañón. En ese momento, bajaremos a ras del suelo y, **usando nuestros potentes lanzallamas junto con los lásers normales,** lo destruiremos sin titubeos. Y a por el siguiente.



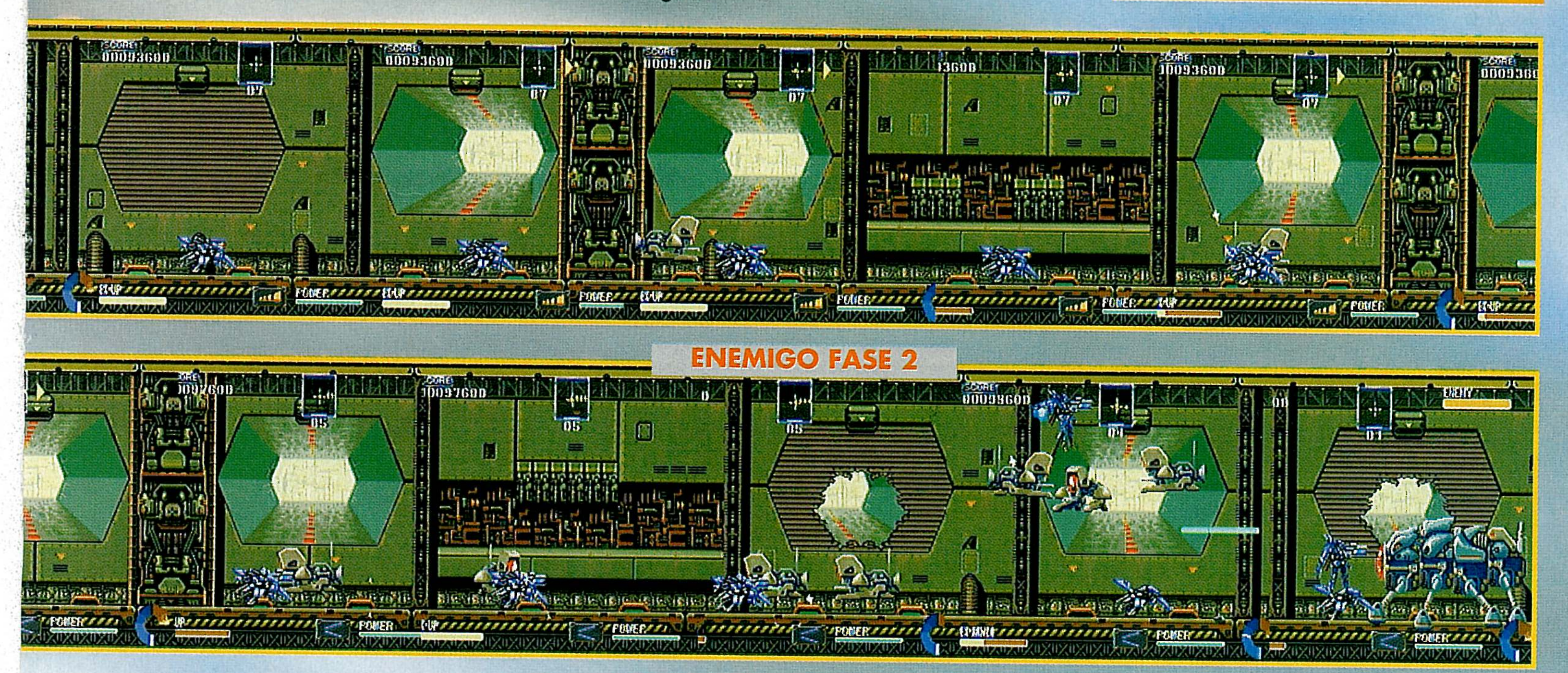
## FASE 1

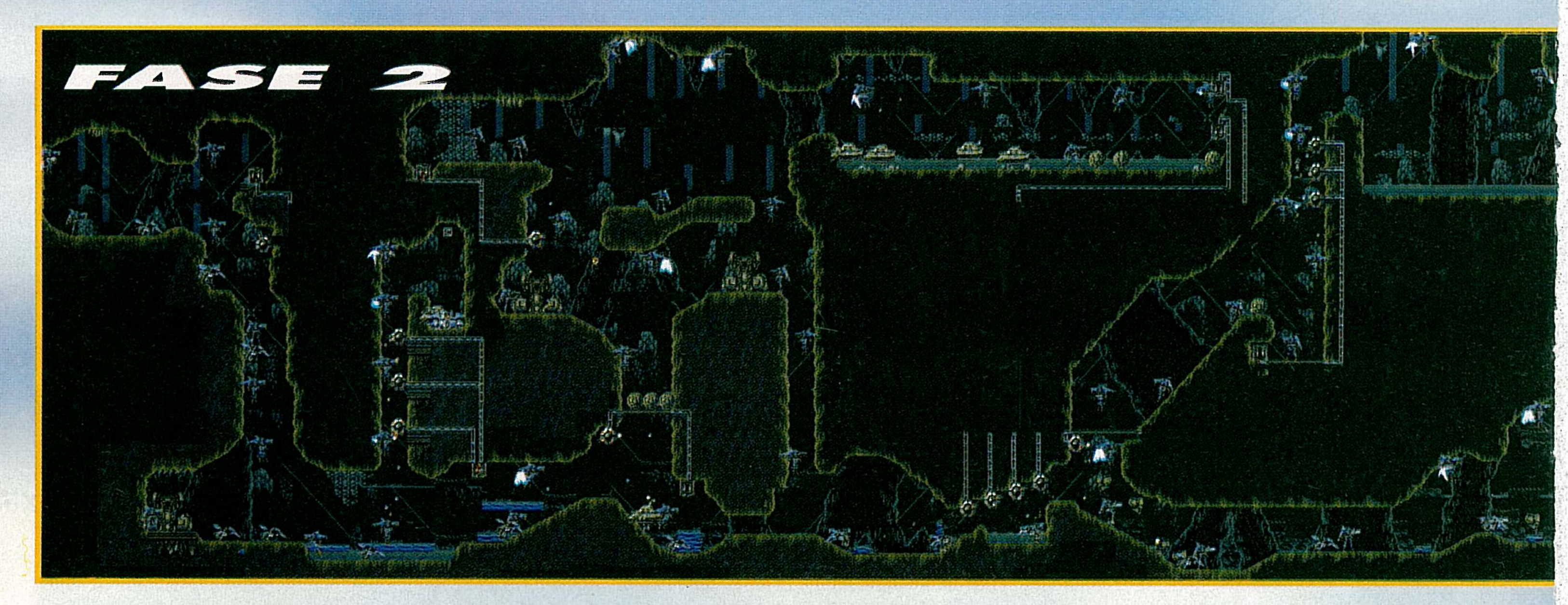
Por suerte, entre el tercer y el cuarto cañón encontraremos un **recargador de energía.** Simplemente, nos colocaremos sobre él (sin parar de disparar por defensa personal) y, tras unos segundos, repondremos vida.

Tras una gigantesca explosión aparecerá el esperado enemigo de final de fase: Deberemos colocarnos primero **debajo de él, entre sus cuatro patas,** donde no nos alcanzarán sus ataques. Nos montaremos en nuestra moto de apoyo (dentro de ella) y dejaremos pulsado el **botón de**



## FASE 2


ENEMIGO FASE 2





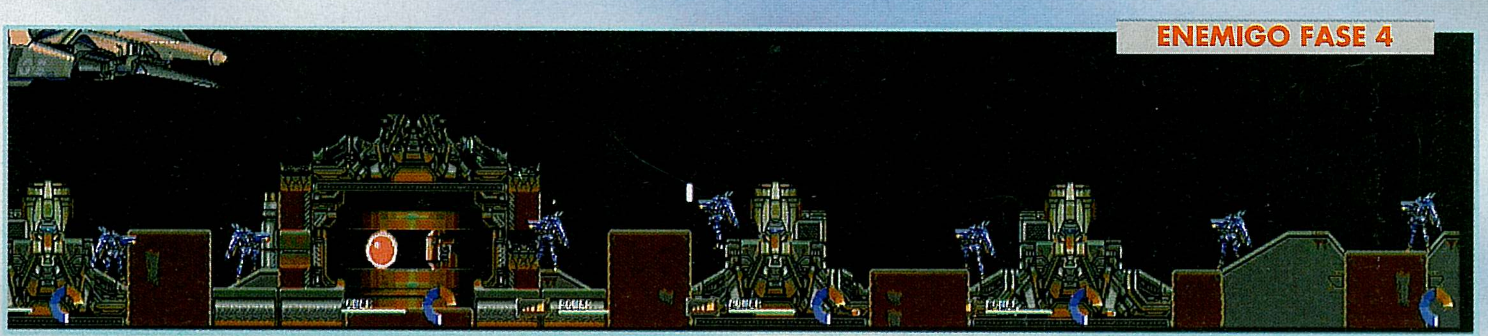



**disparo,** con lo que nuestros disparos teledirigidos acabarán con la primera parte del asunto. Cuando acabemos con la mitad de sus energías, se **romperán sus patas y caerá.** Sin bajarnos de la moto, nos acercamos hacia el **robot yacente.** En esta posición tan ventajosa para nosotros podremos destruirlo.

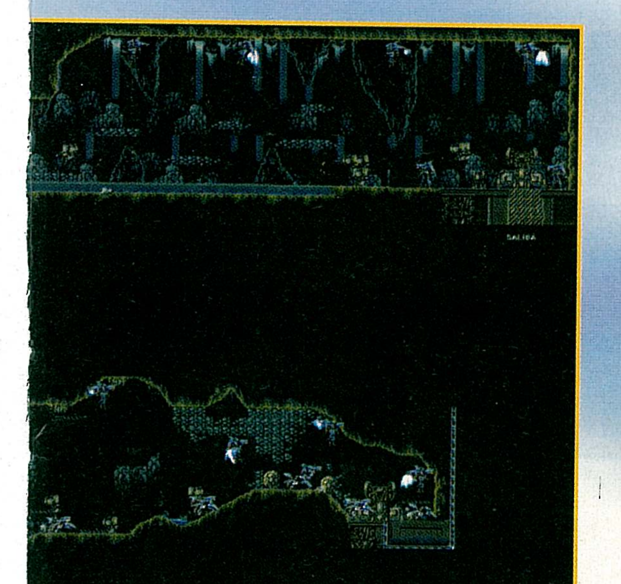
## FASE 2: LAS CUEVAS

De nuevo tendremos el **apoyo de la moto.** Ahora deberemos destruir **cinco temblorosas máquinas amarillentas.** Tened en cuenta que hay repartido por todas las galerías una serie de **cañones automáticos de defensa,** pero que podremos desactivar si destruimos el generador eléctrico que lo abastece. Siguiendo el cable azulado que tiene al lado veremos un pequeño **aparato cuadrado que produce descargas.** Destruyéndolo nos evitaremos posteriores disgustos.

Primero bajaremos y, **a la izquierda,** está la primera máquina. Tras destruirla, avanzaremos hacia la derecha y por la

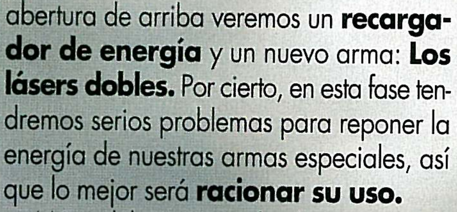


ENEMIGO FASE 4









abertura de arriba veremos un **recargador de energía** y un nuevo arma: **Los lásers dobles.** Por cierto, en esta fase tendremos serios problemas para reponer la energía de nuestras armas especiales, así que lo mejor será **racionar su uso.**

Más adelante, pasado el río corrosivo, veremos un **cajetín** de los que mantienen con vida a los cañones. Rápidamente **lo destruimos** y subimos por el túnel superior, donde nos esperan otras dos máquinas. Bajamos, y, a la derecha, veremos una **batería de cinco cañones** dispuestos en diagonal. Si somos rápidos y valientes pasaremos delante de ellos con el mínimo daño. Continuamos abriendonos paso con nuestro arma habitual en los caminos bloqueados, y, al final del pasillo, llegaremos hasta la **cuarta máquina.** La destruimos y regresamos al túnel diagonal que hay tras la batería de cañones. Subiendo más y más llegaremos hasta el techo. Vamos hacia la derecha en busca de la **última máquina** que nos abrirá las puertas hacia **el enemigo final.**

Avanzaremos por un extraño pasillo en el que saldrán a nuestro encuentro **siete naves interceptoras.**

Tras encargarnos de ellas, aparecerá el **guardián** de esta fase: un **ocho-patas** que necesita ser destruido poco a poco. Lo mejor es que nos pongamos **de pie** y no paremos de atizarle en su gran **ojo rojo** sin preocuparnos más que de movernos hacia alante y hacia atrás para esquivar sus proyectiles.

Cuando le queden cuatro patas se empezará a enfadar y entonces será el momento mas indicado para sacar nuestro **lanzallamas** y atacarle desde el aire a salvo de sus fortísimos disparos. Cuando empiece a correr como si le picara algo, podremos darle, por fin, el golpe de gracia y mandarle a la chatarrería.



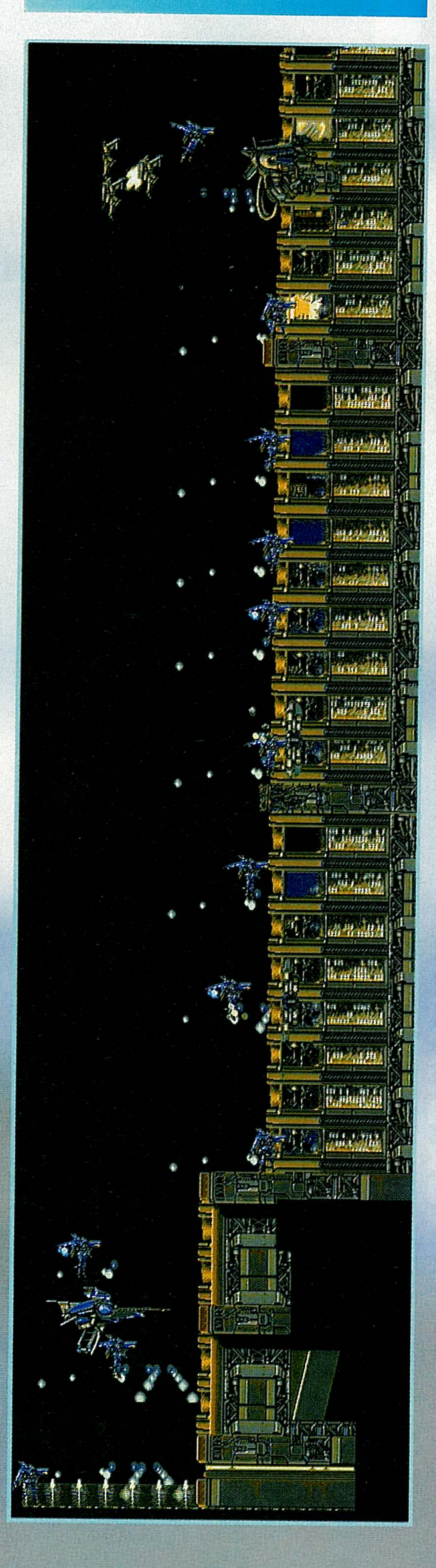


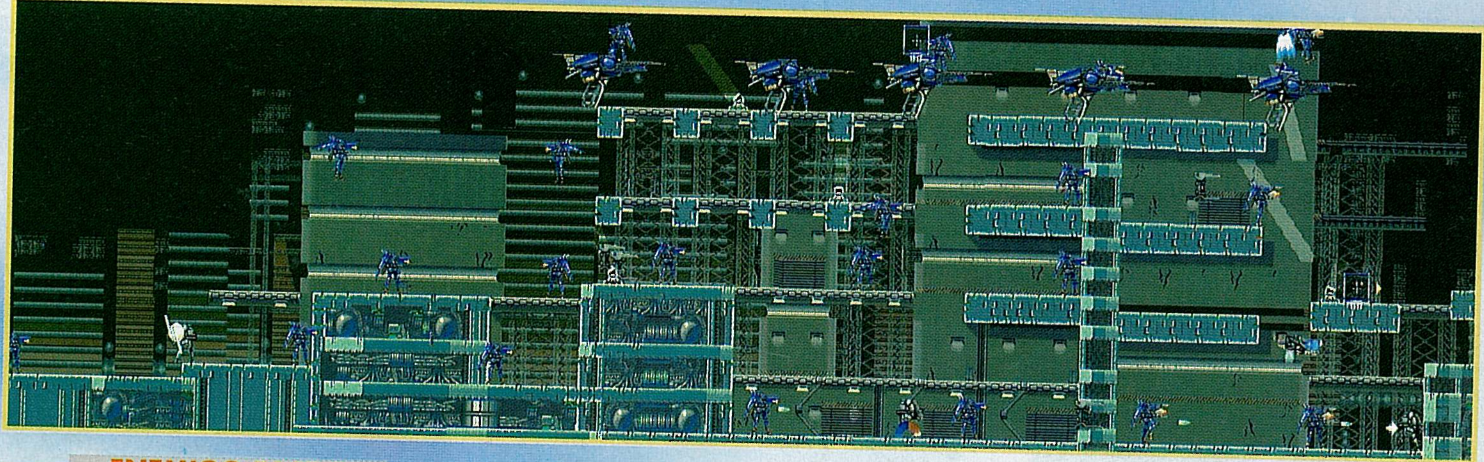
ENEMIGO FASE 3

## FASE 3: EL BOSQUE ANIMADO

Cambiamos de compañero de apoyo. Ahora será una **semi-inteligente nave aérea** que disparará al enemigo que más nos moleste. Además, nos servirá de plataforma en las alturas y, dentro de ella, efectuaremos los cambios de armamento. **Once serán las baterías enemigas rojas** que habrá que liquidar. Pero gracias a la Providencia, tras la segunda, veremos un nuevo arma: **El halcón robótico.** Cuando lo usemos se dirigirá volando hacia el enemigo más cercano, dejándolo K.O. en unos instantes y, además, sólo se gastará

## FASE 4





ENEMIGO FASE 5

a medida que vaya atacando, no cuando pulsemos el botón de arma especial. Efectivo y muy agradecido.

Nuestros obstáculos serán tanquetas en tierra y súper-rápidas naves en el cielo. Por lo tanto, casi es preferible **movernos por el suelo** que enfrentarnos contra estas hordas de naves incontroladas.

## FASE 5

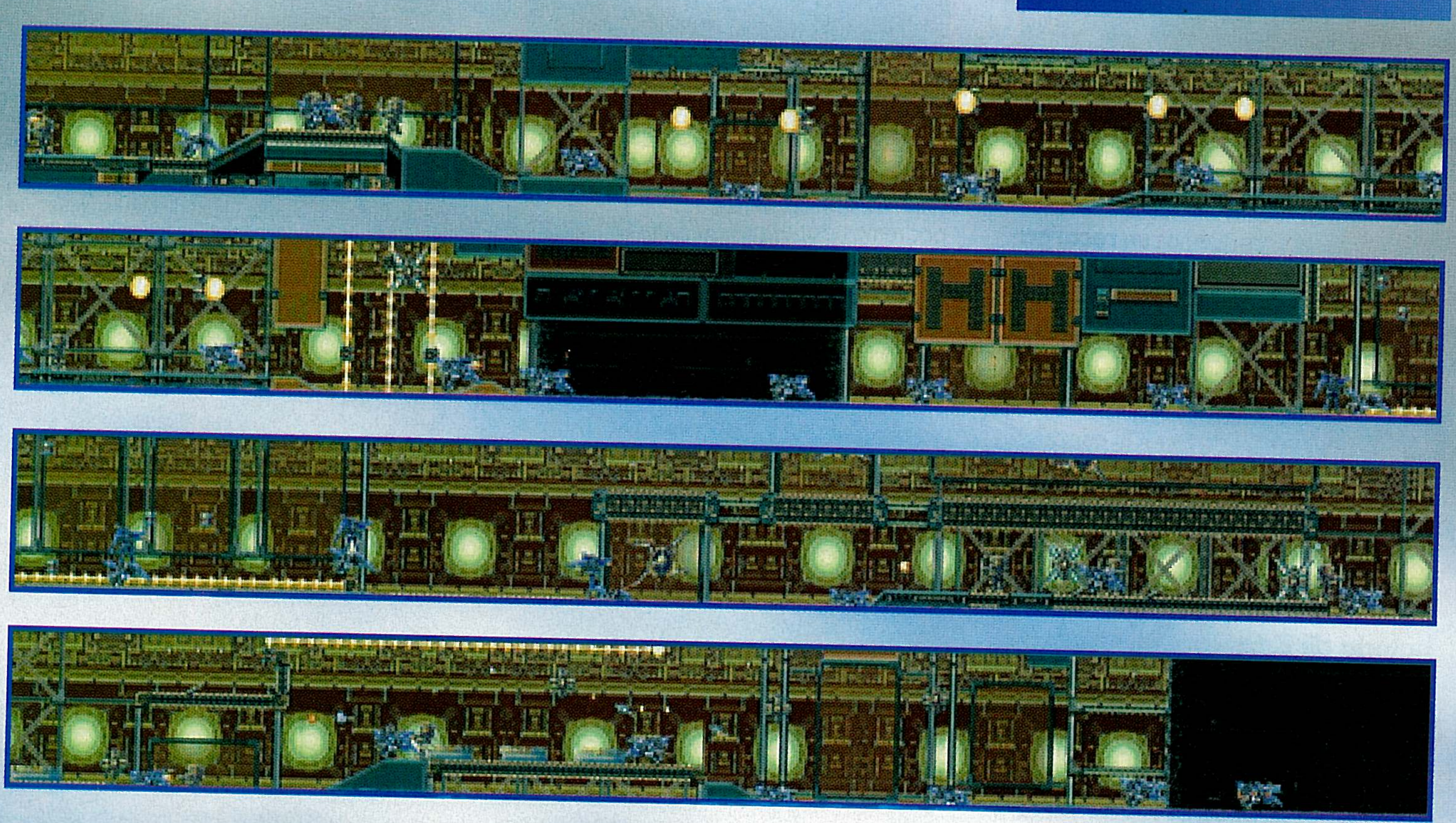
El enfrentamiento con el jefe de fase transcurre en un río que nos cubrirá hasta las rodillas, cosa que no nos afectará lo mas mínimo. De repente surgirá de las aguas un **extraño ser mitad cangrejo, mitad pulpo.** Para hacerle pupa debemos dispararle **en su ojo o en alguno de sus tentáculos,** aunque es una zona más dura de pelar. La técnica para evitar sus peligrosos disparos es **no parar de movernos y cambiar de posición alrededor de él.** De este modo, sus tentáculos tardarán tiempo en apuntar a nuestra nueva ubicación y distraeremos sus disparos.

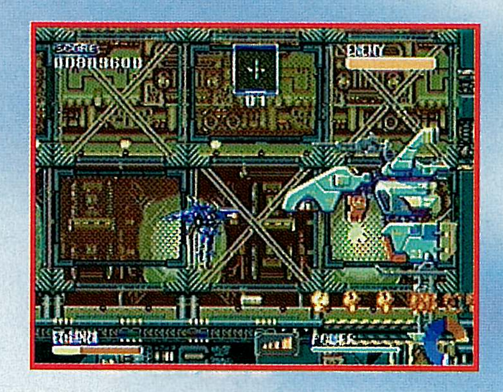
Se irá y **aparecerá un cerebro con un ojo y decenas de peligrosas burbujas.** Encended el lanzallamas y dadle caña al cerebro que es de goma. Ya sólo queda lo más fácil. Intentad acercaros todo lo que podáis, así el paso de fase lo tenéis asegurado.

### FASE 4: EL EDIFICIO

Esta es la **fase más simple,** pero no por ello la más fácil. En ella solamente deberemos destruir **siete artefactos lanzaminas** que hay adosados a los laterales de una altísima torre de cristaleras. El problema es que nuestro jet-pac que nos impulsa por los aires sólo tiene una autonomía de unos cuantos segundos, así que lo que habrá que hacer es ir subiendo poco



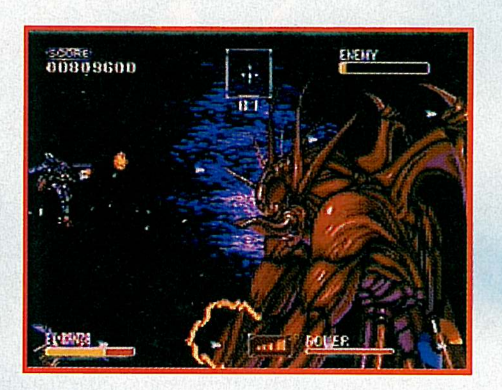









ENEMIGO FASE 6




a poco y **reponer fuerzas** para el siguiente salto desde alguno de los pequeños salientes que hay en la pared, o desde los que dejan los lanza-minas cuando los destruimos.

Otro problema son unos **robots de defensa** que hay sobre las paredes y que de alcanzarnos con sus extraños disparos nos quedaremos sin fuerzas y caeremos como si se nos hubiera desconectado el propulsor. Por lo tanto, nada más ver estos robots alargados atacaremos sin piedad.

El enemigo final es bastante inusual. De entrada deberemos destruir **cinco cañones antiaéreos,** para lo cual nos ayudará nuestra nave de apoyo y una gigantesca nave de combate de la resistencia, que apuntará sus lásers contra el que tenga más cerca. Tras ésto se nos abrirán unos **agujeros del motor principal** con un pasillito en el que hay una bola de energía y un imán. **Debemos disparar con el lanzallamas al imán** en cuanto se encuentre lo más cerca posible de nosotros, pero con cuidado de **no acertar a la bola de energía.** Siendo pacientes y cuidadosos lograremos irle restando energía poco a poco y asunto concluido.

## FASE 5: LA CIUDAD

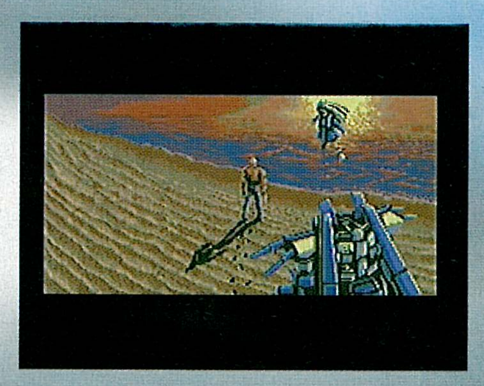
De nuevo tenemos el apoyo de nuestra navecita de armamento. **Ocho serán los robots voladores** a los que deberemos hacerles caer. Hay pequeños monitores propensos a ser destruidos, y ciertas naves en forma de U que solo podrán ser destruidas por nuestra nave de apoyo o si usamos el arma especial del halcón.

El combate con el enemigo de final de fase se efectúa **en un túnel.** En el extremo derecho se ensamblarán las partes de una nave que no nos dejará salir, sino que **nos atacará y avanzará hacia la izquierda amenazando con aplastarnos.** No problem, apuntaremos todas nuestras armas disponibles hacia el centro de su estructura, y después de desencajarle los circuitos un par de veces, explotará sin más.

## FASE 6: EL PASILLO

Fuse larga y dificultosa donde las haya. Ante todo debemos avanzar con tranquilidad y actuando con sangre fría frente a los **inumerable peligros** a los que nos deberemos enfrentar. Entre estos se encuentran **barreras eléctricas** que pueden (y deben) ser desactivadas destruyendo el bloque negro que hay en su recorrido. También hay una serie de **ventiladores** que nos enviarán caprichosamente hacia donde soplen; para evitar esto podremos ir por los pasillos inferiores.








Nuestro objetivo será acabar con **doce robots esféricos de cuatro patas,** que, provistos de un detector láser, pueden acribillarnos sin titubeos.

Sin embargo, nuestro fiel lanzallamas puede más que unos cuantos rayos láser.

**El primer enemigo final** (porque hay dos) es una **navecita verde** armada con un cañón superior y un lanzamisiles. Su punto débil es precisamnete el cañón superior. Una vez destruido utilizará para reemplazarlo un potente y peligroso **lanzador de bolas busca-robots** que nos las hará pasar canutas y que será nuestro segundo objetivo.

Cuando lo destruyamos conseguiremos que de él salga la **nave de escape del jefe de todos los alienígenas.** Caeremos junto a él por un largo túnel, y al tocar tierra veremos como se transforma en una bestia endiabladamente grande y morada sensible sólo si nuestros disparos le atinan en su encornada cabeza. La mejor posición para atacarle es **colocarnos sin miedo sobre él disparándole hacia atrás,** así nos evitaremos la mayor parte de sus ataques y malas artes.

Tras unos cuantos minutos de extenuante combate, empezará a **echar chispas y chispas, dando señales de que se acerca su fin,** y con él, el de la raza alienígena.

**CLAVES ACTION REPLAY**
**Créditos infinitos:**
**FFFE0 30003**

**Para pasar de fase más fácilmente:**
**FFE65 30000 + FFE65 50000**




Nuestro querido amigo Taz está hambriento, ¿qué raro, no? Al pobre no se le ha ocurrido otra cosa que hacerse la tortilla más grande jamás imaginada. Pero para eso tendrá que buscar el huevo del ave gigante. ¿Que dónde está ese pajarraco? Precisamente ese es el dilema que deberemos ayudar a resolver a Taz.



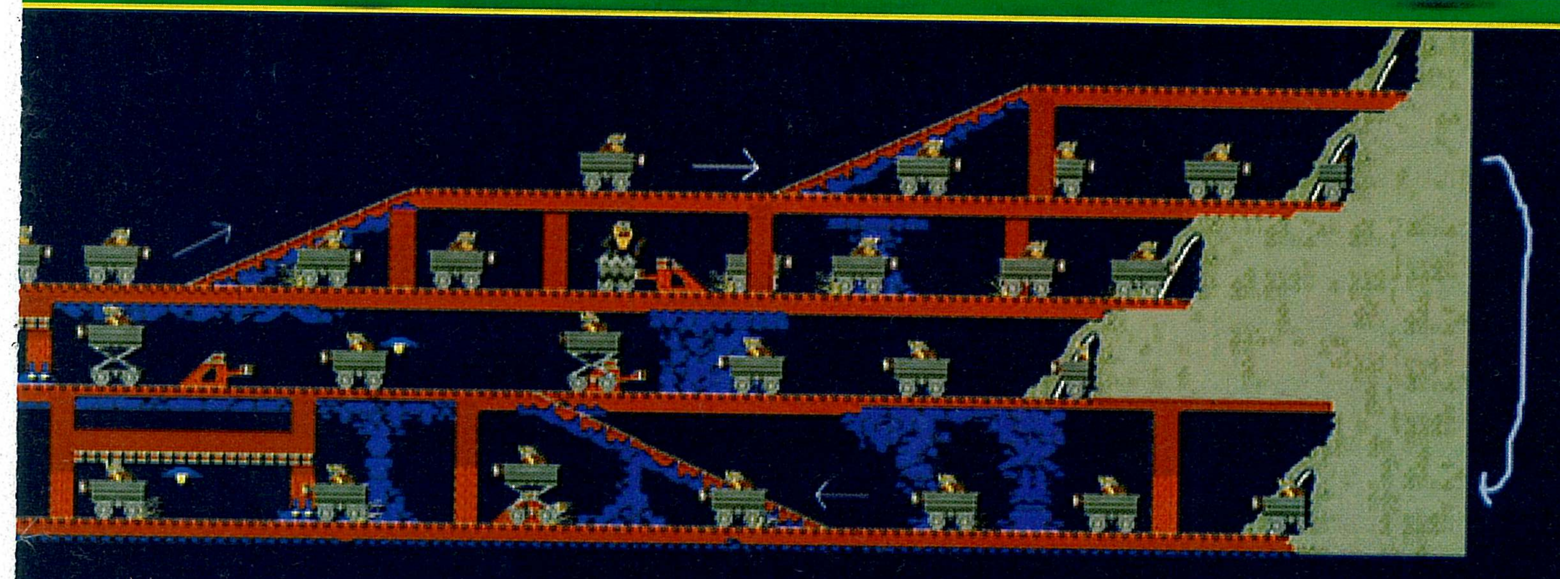


## FASE 1
## LA MALA TIERRA

Para conseguir pasar esta fase, simplemente tendremos que **salir girando como un torbellino** lo antes posible para que no nos alcance **la bomba** que tenemos a la espalda, pero... ¡cuidado!, nos paramos a comer algo, de lo contrario, **nos quedaremos sin energía** y la piedra nos alcanzará. Nada más empezar, pulsamos el **botón 1** para transformarnos en torbellino. De esta forma, avanzaremos a toda pastilla **hacia la derecha,** y sólo deberemos detenernos para recoger los pollos asados o alguna botella de agua que nos repongan energía. Al final, nos toparemos con un barranco que







deberemos saltar para conseguir pasar de fase. Una vez en el borde del precipicio, saltamos y, en el aire, giramos para volver a caer en el mismo sitio. Luego retrocedemos para encontrarnos con una suculenta **vida extra.**

## FASE 2
## LA MINA

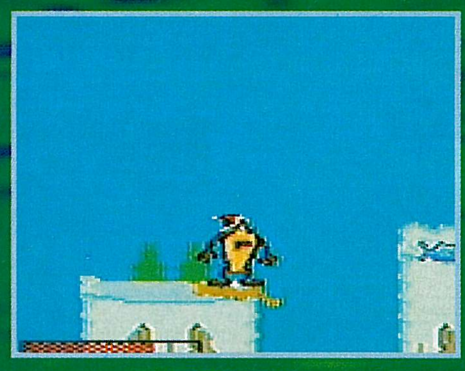
Bienvenidos a la mina. Aquí lo tenemos más sencillo, ya que lo único que hay que hacer es demostrar nuestros reflejos **esquivando con el carrito** las vallas, las vigas o las entradas a nuevas cuevas, ya que de lo contrario aplastaremos nuestro cerebro contra ellas. Podremos reducir significativamente la velocidad a la que se mueve automáticamente el carrito pulsando los frenos, es decir, **el botón 1.**

Para simplificar el asunto, tenemos a nuestra disposición **el mapa con el camino correcto** a través de las vías y todas las vallas que hay que saltar. La ruta que debemos seguir es subir por la primera y la cuarta rampa **presionando el pad hacia arriba.**

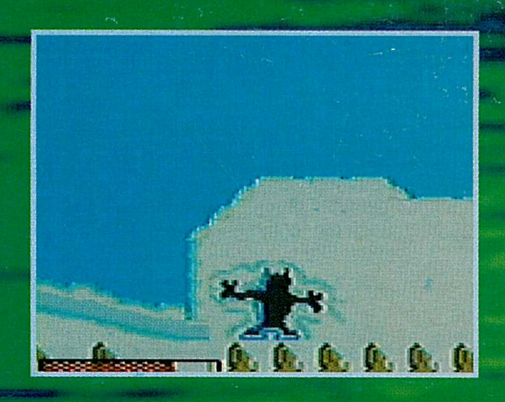










## FASE 3
## LAS CUESTAS NEVADAS

Esta fase, como casi todas, consiste en **llegar hasta el otro extremo,** así que lo mejor es intentar conservar nuestra preciada energía saltando **todas las estacas y ratas** que veamos, y parándonos a recoger los pocos alimentos que hay esparcidos sobre la nieve. Siempre que se nos presente la oportunidad de saltar por un camino elevado, debemos intentar a toda costa **elegir el de arriba,** ya que no existe el peligro de caernos por un barranco, hay gran cantidad de alimentos y, además, el camino suele ser más sencillo.

## FASE 4
## EL PAÍS DEL HIELO

Aquí tendremos que ir saltando rápidamente de una plataforma de hielo a otra para no caer en las gélidas aguas. Lo mejor será que, al saltar, intentemos apuntar **para caer sobre los pingüinos**, ya que de lo contrario nos quitarán energía y nos empujarán al agua. Si por desgracia caemos al agua, rápidamente **nos transformaremos en torbellino** y podremos salir sin despeinarnos siquiera.

En nuestro camino encontraremos pescado congelado. Intentemos comerlo. ¡Ah! y al llegar hasta dos pedazos de hielo que se encuentran juntos, pegaremos un salto de los grandes **para caer en la plataforma.** De lo contrario nuestro amado diablillo peludo sufrirá una profunda congelación mútiple.



## FASE 5
## LA CAVERNA DEL HOMBRE DE HIELO

Para conseguir salir de esta caverna tendremos que **derrotar al abominable hombre de hielo.** Para ello, tendremos que atraerle y colocarnos justo debajo del lado derecho de cualquier estalagmita. Ahora saltaremos y cuando estemos casi tocando el techo, **nos transformaremos en torbellino.** De esta forma, provocaremos un escape de vapor desde el suelo. Si









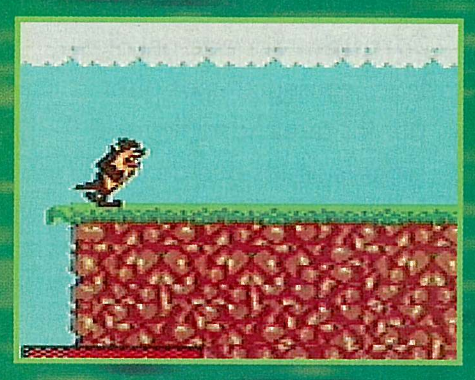


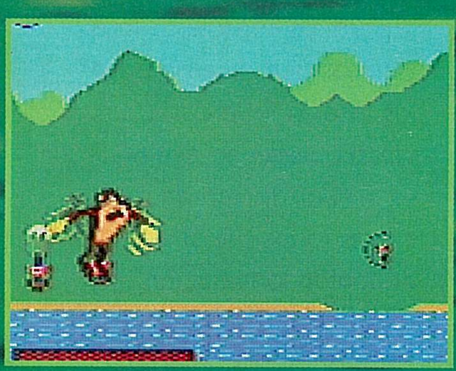
calculamos bien y conseguimos que este chorro de vapor de al hombre de hielo tres veces cuando se encuentre encima, conseguiremos derretirle. **Así tendremos el camino libre hacia la siguiente fase.**

## FASE 6
## LA CRUZ DEL CIELO

En esta fase lo tenemos tirado, ya que sólo hay que apretar el **botón 2** repetidas veces y sin descanso para **batir nuestras manos-alas y**















**salir volando hacia la derecha** con cuidado de no cansarse mucho. Intentamos **esquivar las ratas que vuelan en burbujas,** ya que quitan energía.

Sin embargo, hay remedio para todo pues en nuestro camino encontraremos nubes amarillas que nos repondrán las fuerzas.

Si al aterrizar lo haces en el borde inferior, no hay por qué preocuparse porque **conseguiremos atravesarlo transformándonos en un torbellino.**

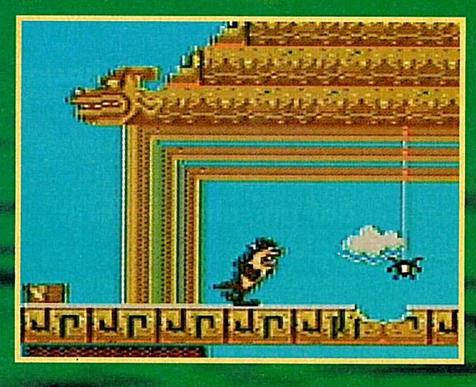
## FASE 7
## LA JUNGLA

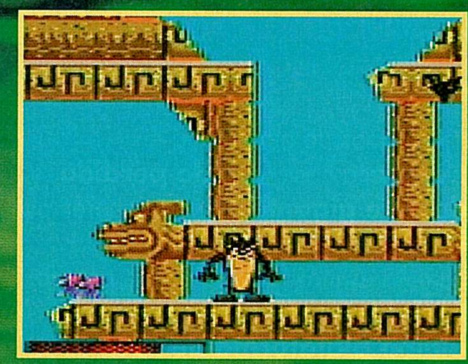
En esta fase **Taz tendrá que saltar a los troncos,** pero con cuidado de no permanecer mucho tiempo encima de ellos, ya que **con el peso se hunden.**

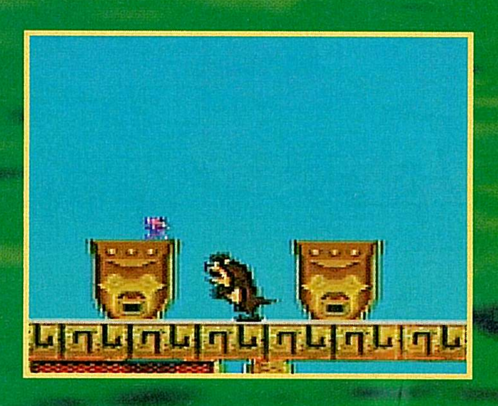
Por lo tanto, tendremos que ir saltando continuamente por un camino en el que nos encontraremos con arañas y plantas carnívoras. Para que no nos roben energía hay dos formas de actuar: **matándolas** (saltando encima de ellas) o **pasando como un torbellino.**

Al llegar a la última plataforma, nos encontraremos con "Francis X Bushland" que **nos tirará flechas** con bastante mala idea. Esquivémoslas y para acabar con él, lo mejor será **atacarle en la cabeza** mientras que estamos bajo la forma de tornado.











## FASE 8 LAS RUINAS TAZTECAS

En esta fase, deberemos encontrar **la salida** a la siguiente fase. Esta salida no está muy a la vista, y para llegar hasta ella el camino a seguir es el siguiente: Primero subimos hasta lo **más alto,** hasta donde parezca que ya se ha acabado el mapeo. Encima de una pirámide encontraremos una **estatua de Taz,** por la que tendremos que subir para llegar a la plataforma más alta. Pero Taz se da cuenta de que en el lado izquierdo del techo hay un pedazo arrancado, con lo cual, deberemos **saltar hacia arriba** y girar. De esta forma conseguiremos subir. Ahora lo único que nos queda para encontrar la salida es **dar un salto giratorio** desde el borde de la izquierda , llegando hasta la plataforma que nos conducirá a **la salida.**

## FASE 9 EL DESENLACE FINAL

Subimos de plataforma en plataforma hasta el **nido perdido del ave gigante,** donde deberemos hacernos con su huevo. Pero el camino es más fácil de lo que parece. Al empezar la fase, vamos hasta la **última plataforma de la** 

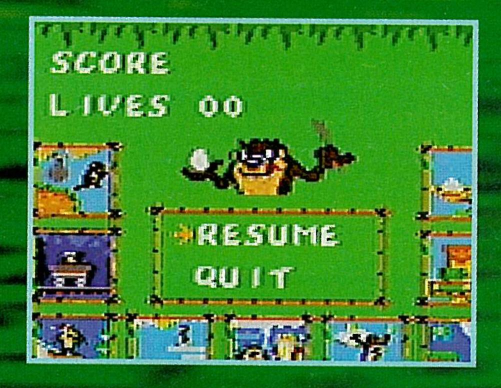









**izquierda** y subimos. Si no podemos alcanzar ninguna plataforma porque esté muy alta, utilizamos el salto giratorio. Arriba esquivaremos al pájaro, pero para llegar al nido, nos colocamos en el borde del barranco y nos dejamos caer a la rama que hay **abajo a la derecha.** Desde el extremo de esta rama, y con el salto giratorio, conseguiremos alcanzar nuestro objetivo: el **huevo gigante** para convertirlo en una tortilla gigante ... aunque nunca se sabe qué puede tener un huevo dentro...



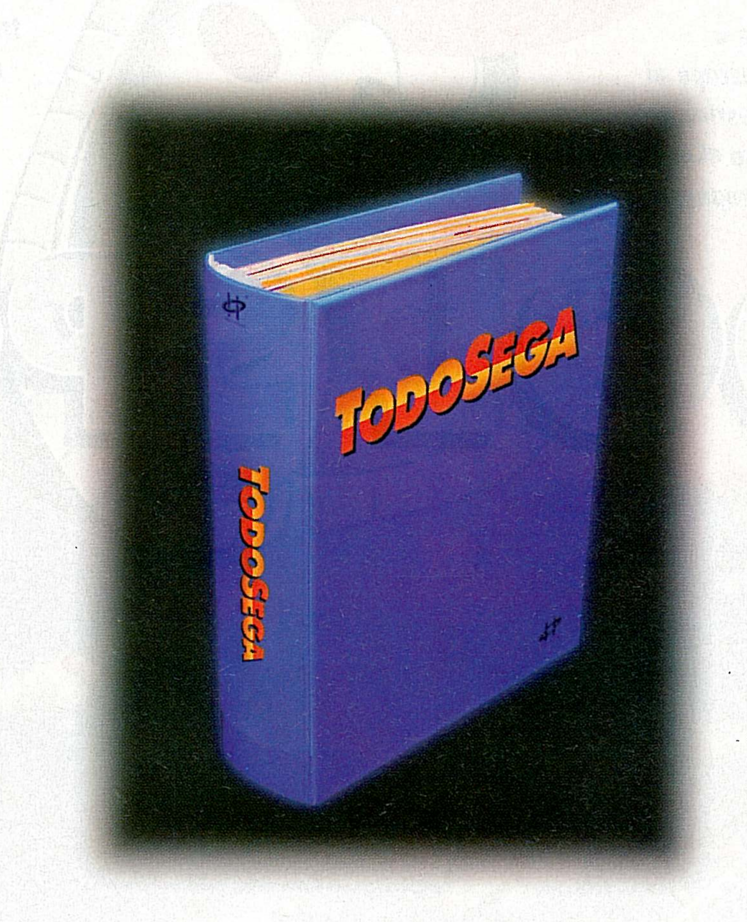

## TRUCO TOTAL

El mejor truco que os podemos dar en el caso extremo en el que sea casi imposible seguir avanzando porque no alcanzamos una salida, o porque no sepamos subir hasta alguna plataforma, es el siguiente: Usar el **Súper salto huracanado,** que consiste en pegar un salto súper largo, sin dejar de apretar el **botón de salto,** y unos instantes antes de empezar a descender, pulsar el **botón de Transformación en Tornado.** Por arte del dios Eolo, conseguiremos girar por los aires hasta llegar a lugares de los que de otra forma nunca llegaríamos.

## CLAVES ACTION REPLAY

Y para los consoleros más viciosos que quieran pasar las fases a toda costa, lo único que tienen que hacer es probar alguna de estas claves (o las dos si no aguantan la tentación): Con 00C3097F, conseguiremos energía infinita. Con 00C0040X, podemos elegir la fase donde comenzar a jugar sustituyendo la X por el número de fase. Por ejemplo, si quieres empezar en la fase 7, sólo tienes que introducir 00C00407.

# ¡Marchando unas Tapas!







**A**hora que le has cogido el gusto a TODOSEGA te proponemos un **plato fuerte**.

Hazte con estas tapas y podrás *conservar* 14 números de la revista más *exquisita* de SEGA.

Si te apetece la idea, no pierdas tiempo y pídelas en el teléfono (91) 654 84 19,



de 9h. a 14,30h. y de 16h. a 18,30h. ¡Ah, y sólo cuestan 950 pesetas!






*Ya es de todos conocido el triste final que le espera a la mayoría de las chapas que habitan en nuestro planeta. Después de llevar toda una vida pegadas a una botella, evitando que se escape el gas de la bebida de moda, su destino no es otro que el cubo de la basura. Por eso «Cool Spot», la chapa más marchosa, se ha propuesto liberar a todos sus colegas de este oscuro sino. El camino que tiene por delante es tan largo que sólo hemos podido desarrollaros las cuatro primeras fases de su aventura: «Shell Shock», «Pier Pressure», «Off the Wall» y «Wading around». En el próximo número, todo y más.*

# COOL SPOT

FASE 1 B



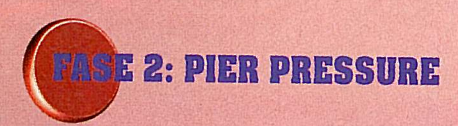



## FASE 1: SHELL SHOCK

Empezamos la aventura en **la playa,** un lugar plagado de conchas, cangrejos y otros crustáceos. También hay agresivas libélulas dispuestas a dispararnos afilados aguijones.

Nos dirigimos **hacia la derecha,** con precaución, cogiendo todos los puntos que veamos. Tras pasar la tumbona playera, que, por cierto, está abarrotada de puntos, podremos ver en el extremo de la pantalla los primeros **globos rojos.** Simplemente saltando a la cuerdecilla que cuelga de ellos podremos **utilizarlos como lugares de agarre.** De esta forma, saltando **de uno a otro hacia la izquierda,** y usando las burbujas de vez en cuando, cogeremos los que nos faltan. Seis globos hacia la izquierda deberemos saltar sobre la burbuja de arriba y, desde ella, cambiar rumbo hacia la derecha. Tras tres globos más podremos ver la **jaula donde está nuestro amigo.** La disparamos y ¡a la siguiente fase!

Para aquellos que les gusten las alturas y deseen recorrerse esta fase usando únicamente los globos, que se suban sobre la **botella de refresco** del inicio y, desde allí, que **salten hacia arriba.** Por arte de magia aparecerán **colgados en uno de los globos rojos** a través de los cuales podrán ir avanzando hacia la **derecha** hasta llegar al final.



## FASE 2: PIER PRESSURE

Con gigantescos yates de fondo y paseando por el puerto, pronto nos atacarán moscas, cangrejos y gusanos amarillos, aparte de otros peligros propios de los puertos, como erizos de

mar, pececillos juguetones. Por si no fuera suficiente, tendremos el peligro de caernos al agua.

Primero intentaremos subir todo lo que podamos a la vez que avanzamos hacia la derecha. Cuando veamos una ostra azulada, podremos observar un **agujero en el tablón de su derecha.** Nos metemos por el agujero para acceder a nuevos escenarios. Si durante el trayecto nos preocupamos de ir recogiendo **los puntos** que se pongan a nuestro alcance, tendremos más que suficiente para rescatar a nuestro amiguete encarcelado.

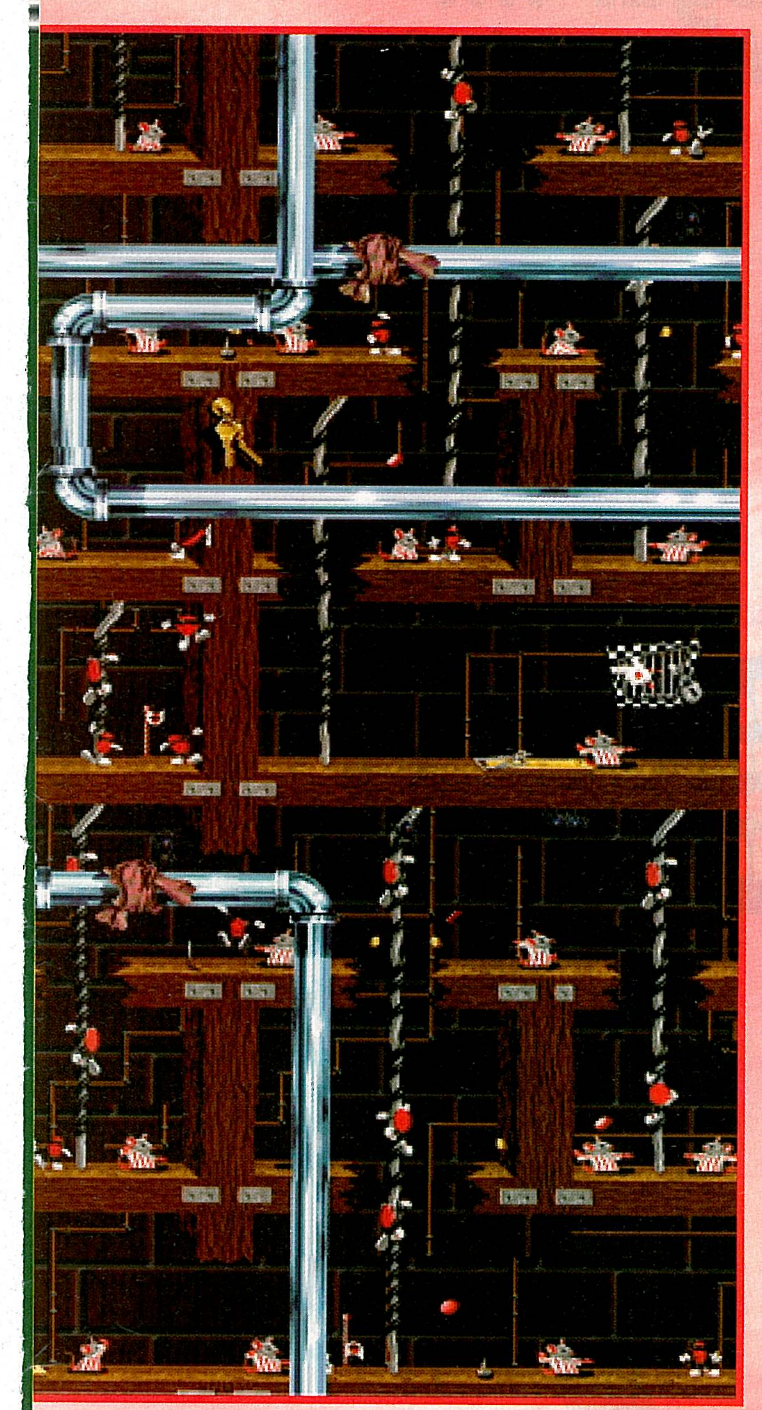
Nos movemos siempre **hacia la derecha.** Después bajamos hasta encontrar más adelante **otro agujero** igual que el anterior, custodiado por un **pececillo dorado** que, ¡pobrecito!, no resistirá nuestros disparos. Tras dar un pequeño rodeo, seguiremos hacia **abajo** hasta que encontremos otro agujero. Lo pasamos y subimos hasta el tope. Bajamos por las cuerdas de la **derecha** con sumo cuidado porque abajo nos espera el frío mar.

Bajamos hasta encontramos con **otra ostra** y, tras acabar con ella, saltamos al siguiente **agujero de la derecha.** Ya sólo deberemos subir tranquilamente hasta encontrarnos arriba con **el segundo de nuestros colegas.**




Estamos frente a una fase extremadamente complicada, ya no sólo por la gran cantidad de enemigos, objetos puntiagudos y situaciones que deberemos superar, sino que, por si fuera poco, tiene uno de los mapeados más enrevesados y grandes de todo el cartucho. Menos mal que os hemos preparado el mapa de esta fase, donde además están los puntos guays y el lugar donde está prisionero nuestro compañero.

El camino más adecuado es avanzar todo lo que podamos hacia la **de-**



**recha** tras sortear el tabique. Izamos una de las banderitas de reinicio y subimos por el alambre. Arriba del todo iremos a **la izquierda** y subiremos por el siguiente alambre. Más a la derecha hay otra banderita donde podremos "fichar" nuestra posición. Subimos y vamos a la derecha, bajamos, seguimos a la derecha y subimos por la primera abertura.

El siguiente paso es ir por la izquierda y subir **arriba del todo.** Nos dirigimos a la derecha y abajo, más a la derecha y arriba, para luego ir por la izquierda. Subimos, veremos un pomo dorado de una puerta y, en la primera oportunidad, vamos hacia la **derecha.** Fichamos en la banderita y bajamos. Abajo del todo encontraremos la **jaula** que tanto buscamos.

Nos llega el agua hasta las cejas, o mejor dicho, hasta las gafas. Y es que estamos en una piscina que equivale a muerte si no guardamos bien el **equilibrio sobre los barquitos de juguete y los patitos de goma.**

Esta fase hará las delicias de los habilidosos de los saltos que no quieran masacrar sin más.



## FASE 4: WADING AROUND

Lo primero será dirigirnos con cuidado hacia **la derecha,** saltando sobre los objetos antes nombrados y sin más enemigos que unas ranas que se pasan la vida escupiendo agua contra todo lo que se mueva (Spots incluidos). Cuando veamos las primeras **burbujas,** saltaremos sobre ellas y cambiaremos de rumbo hacia la izquierda, apoyándonos en los **zepeplines rojos.**

Aquí harán acto de presencia los **biplanos lanzadores de bombas** y nuestra misión será avanzar usando las burbujas y los platillos volantes como plataformas, siempre recordando que al apoyarnos en ellas no podremos quedarnos más que un instante o caeremos quién sabe dónde.

También ojo con los cohetes que se encuentran inclinados, ya que provocarán que resbalemos sobre ellos con sólo tocarlos.

Al llegar al final de la pantalla deberemos **subir y avanzar hacia la derecha** justo hasta donde se encuentra nuestro **compañero apresado.** Si a estas alturas nos falta algún punto, debemos dejarnos caer por la **izquierda** del dirigible sobre el que está la jaula, y no sólo no perderemos una vida, sino que además conseguiremos una buena ración de estos **puntos rojos.**

Rompemos el candado con uno de nuestros disparos y, ¡ala!, a la **siguiente fase.**

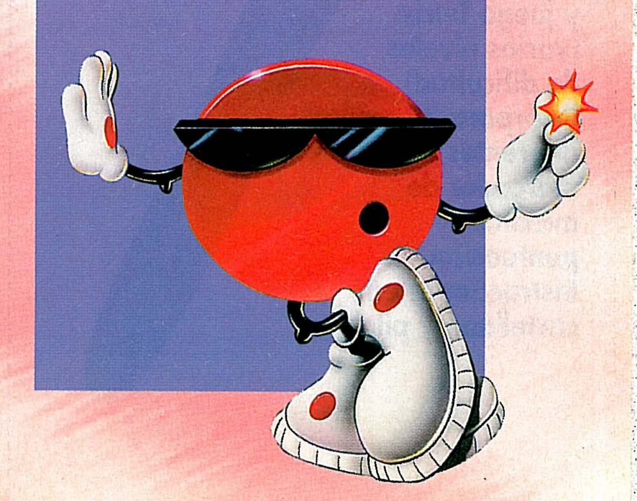
## TRUCO TOTAL

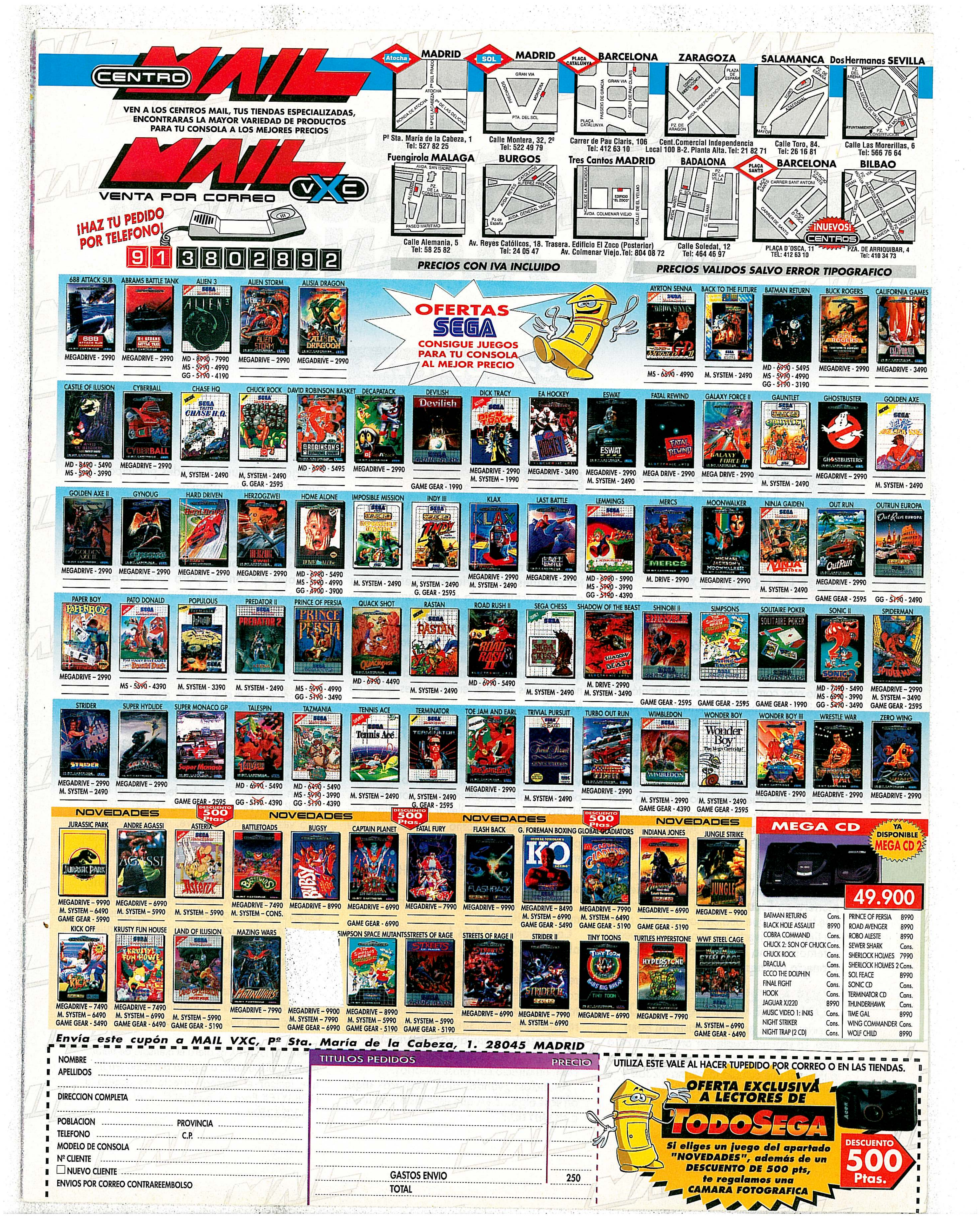
Este truco, más que un truco total, es el truco DEFINITIVO. Detenemos el juego y apretamos lo botones **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A y C.**
Tras esto sonará un pitidito y automáticamente pasaremos a la siguiente fase. Es evidente que con esto lograremos pasar de una fase a otra sin que se nos descoloquen las gafas de sol.

NOTA: Aparte de esta ventaja, con esta combinación conseguiremos: ¡Vidas y energía infinitas!

CLAVES ACTION REPLAY
**FF070 60003:** Vidas infinitas
**FFF5E 00004+FFF67 00004:** Energía Infinita.

Cool Spot está dispuesto a todo con tal de rescatar a sus colegas. Deberemos recorrer **11 fases** en busca de otros tantos Spots, pero antes hay que recoger un número variable de puntos rojos, ya que de ellos depende que podamos romper a base de disparos su jaula. Para comenzar ahí va la solución de las cuatro primeras fases.




CENTRO MAIL
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL VENTA POR CORREO VXC
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
MADRID Pº Sta. María de la Cabeza, 1 Tel: 527 82 25
MADRID Calle Montera, 32, 2º Tel: 522 49 79
BARCELONA Carrer de Pau Claris, 106 Tel: 412 63 10
ZARAGOZA Cent.Comercial Independencia Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81
Dos Hermanas SEVILLA Calle Las Morerillas, 6 Tel: 566 76 64
Fuengirola MALAGA Calle Alemania, 5 Tel: 58 25 82
BURGOS Av. Reyes Católicos, 18. Trasera. Tel: 24 05 47
Tres Cantos MADRID Edificio El Zoco (Posterior) Av. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
BADALONA Calle Soledat, 12 Tel: 464 46 97
BARCELONA PLAÇA D'OSCA, 11 TEL: 412 63 10
BILBAO PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 Tel: 410 34 73
¡NUEVOS! CENTROS
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO
688 ATTACK SUB MEGADRIVE - 2990
ABRAMS BATTLE TANK MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3 MD - 8990 - 7990 MS - 5990 - 4990 GG - 5190 - 4190
ALIEN STORM MEGADRIVE - 2990
ALISIA DRAGOON MEGADRIVE - 2990
AYRTON SENNA MS - 6890 - 4990
BACK TO THE FUTURE M. SYSTEM - 2490
BATMAN RETURN MD - 6990 - 5495 MS - 5990 - 4990 GG - 5190 - 3190
BUCK ROGERS MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 3490
CASTLE OF ILUSION MD - 8490 - 7490 MS - 5990 - 3990
CYBERBALL MEGADRIVE - 2990
CHASE HQ M. SYSTEM - 2490
CHUCK ROCK M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 2595
DAVID ROBINSON BASKET MD - 8990 - 5495
DECAPATACK MEGADRIVE - 2990
DEVILISH GAME GEAR - 1990
DICK TRACY MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 1990
EA HOCKEY MEGADRIVE - 3490
ESWAT MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
FATAL REWIND MEGA DRIVE - 2990
GALAXY FORCE II MEGA DRIVE - 2990
GAUNTLET M. SYSTEM - 2490
GHOSTBUSTER MEGADRIVE - 2990
GOLDEN AXE M. SYSTEM - 2490
GOLDEN AXE II MEGADRIVE - 2990
GYNOUG MEGADRIVE - 2990
HARD DRIVEN MEGADRIVE - 2990
HERZOGZWEI MEGADRIVE - 2990
HOME ALONE MD - 6990 - 5490 MS - 5990 - 4990 GG - 4900 - 3900
IMPOSIBLE MISION M. SYSTEM - 2490
INDY III M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 2595
KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
LAST BATTLE MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS MD - 6990 - 5990 MS - 5990 - 3990 GG - 5190 - 4390
MERCS M. DRIVE - 2990
MOONWALKER MEGADRIVE - 2990
NINJA GAIDEN M. SYSTEM - 2490
OUT RUN MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 2595
OUTRUN EUROPA GG - 5190 - 2490
PAPER BOY MEGADRIVE - 2990
PATO DONALD MS - 5890 - 4390
POPULOUS M. SYSTEM - 3390
PREDATOR II M. SYSTEM - 2490
PRINCE OF PERSIA MS - 5990 - 4990 GG - 5190 - 3490
QUACK SHOT MD - 6990 - 4490
RASTAN M. SYSTEM - 2490
ROAD RUSH II MD - 6990 - 5490
SEGA CHESS M. SYSTEM - 2490
SHADOW OF THE BEAST M. DRIVE - 2990 M. SYSTEM - 3490
SHINOBI II GAME GEAR - 2595
SIMPSONS GAME GEAR - 2595
SOLITAIRE POKER GAME GEAR - 1990
SONIC II MD - 7490 - 5490 MS - 6990 - 3990 GG - 5490 - 3490
SPIDERMAN MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 3490 GAME GEAR - 2595
STRIDER MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
SUPER HYDLIDE MEGADRIVE - 2990
SUPER MONACO GP GAME GEAR - 2595
TALESPIN MD - 6990 - 5490 GG - 5190 - 4390
TAZMANIA MD - 6490 - 5490 MS - 5990 - 3990 GG - 5190 - 4390
TENNIS ACE M. SYSTEM - 2490
TERMINATOR M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 2595
TOE JAM AND EARL MEGADRIVE - 2990
TRIVIAL PURSUIT M. SYSTEM - 2490
TURBO OUT RUN MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON M. SYSTEM - 2990 GAME GEAR - 4390
WONDER BOY M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2595
WONDER BOY III MEGADRIVE - 2990
WRESTLE WAR MEGADRIVE - 2990
ZERO WING MEGADRIVE - 2990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
JURASSIC PARK MEGADRIVE - 9990 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5990
ANDRE AGASSI MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990
ASTERIX M. SYSTEM - 5990
BATTLETOADS MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - CONS.
BUGSY MEGADRIVE - 8990
CAPTAIN PLANET MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 6990
FATAL FURY MEGADRIVE - 7990
FLASH BACK MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490
GLOBAL GLADIATORS MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5190
INDIANA JONES MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5190
JUNGLE STRIKE MEGADRIVE - 9900
KICK OFF MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5490
KRUSTY FUN HOUSE MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6490
LAND OF ILUSION M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
MAZING WARS MEGADRIVE - 7990
MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 7990 GAME GEAR - 6990
SIMPSON SPACE MUTANTS MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II MEGADRIVE - 6990
STRIDER II MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6990
TINY TOONS MEGADRIVE - 6990
TURTLES HYPERSTONE MEGADRIVE - 7990
WWF STEEL CAGE M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6490
MEGA CD
YA DISPONIBLE MEGA CD 2
49.900
BATMAN RETURNS Cons.
BLACK HOLE ASSAULT 8990
COBRA COMMAND Cons.
CHUCK 2: SON OF CHUCK Cons.
CHUCK ROCK Cons.
DRACULA Cons.
ECCO THE DOLPHIN Cons.
FINAL FIGHT Cons.
HOOK Cons.
JAGUAR XJ220 8990
MUSIC VIDEO 1: INXS Cons.
NIGHT STRIKER Cons.
NIGHT TRAP (2 CD) Cons.
PRINCE OF PERSIA 8990
ROAD AVENGER 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK Cons.
SHERLOCK HOLMES 7990
SHERLOCK HOLMES 2 Cons.
SOL FEACE 8990
SONIC CD Cons.
TERMINATOR CD Cons.
THUNDERHAWK Cons.
TIME GAL 8990
WING COMMANDER Cons.
WOLF CHILD 8990
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL
UTILIZA ESTE VALE AL HACER TU PEDIDO POR CORREO O EN LAS TIENDAS.
OFERTA EXCLUSIVA A LECTORES DE TODOSEGA
Si eliges un juego del apartado "NOVEDADES", además de un DESCUENTO de 500 pts, te regalamos una CAMARA FOTOGRAFICA
DESCUENTO 500 Ptas.

# TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A TU ALCANCE.

**032 *HOBBYTEX#**

**H**OBBYTEX nace como un servicio telefónico para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

## ¿QUÉ ES HOBBYTEX?

**HOBBYTEX** tiene dos niveles: el primero, **el 031**, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas **-Nintendo Acción, Hobby Consolas, TodoSega, Micro Manía y PC Manía-**, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, **el 032**, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios, participar en concursos, informarse sobre determinados temas, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos.** Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados.**

**HOBBYTEX** es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. **¡Conecta con nosotros!**

## ¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato**. Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V23bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando **un terminal IBERTEX.**

## ¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

**Muy poco.** La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios.** De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta **8,5 pesetas** el minuto y el 032 aproximadamente **18 pesetas** por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

## ¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

**HOBBYTEX** es, en líneas generales, **una revista electrónica.** Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, **HOBBYTEX** no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ella de una manera **mucho más directa y personal.**

Las opciones del nivel 032 de **HOBBYTEX** son:

**Noticias:** sección en la que **te informaremos de lo último.**

**Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas** de tus temas favoritos.

**Revistas:** permite **escoger cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos, ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista** de ese mes, **suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.**

**Diálogos:** podrás **mantener una conversación** en directo con otros usuarios.

**Anuncios: ¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...?** ¿A qué esperas para llamar a **HOBBYTEX?**

**Juegos y concursos:** puedes participar y **ganar importantes premios.**

**Forums:** encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes.** Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones.**

**Mensajería y buzones:** podrás **dejar tus mensajes personales** para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

**Suscripciones y números atrasados:** Pues eso.

**Sugerencias:** para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de **HOBBYTEX.**

## ¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

**Llama con el módem al 031 o al 032,** dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#.** Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX.** El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo**.

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien [illegible] un mensaje lo hará a tu pseudo y **só**[illegible]**odrás leerlo.**

[illegible] evitar que algún "listo" cotillee en tu [illegible]-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX.Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#



# CONECTAR AHORA, TE COSTARÁ MENOS.

## SI NO TIENES MÓDEM, HAZTE CON ÉSTE.

- Transferencia de ficheros desde los centros servidores que lo permiten
- Software de Emulación IBERTEX TELLINK para PC's y compatibles incluído
- Conector prolongador del puerto serie para utilizarlo con otros periféricos (ratón, impresora,etc...)
- Salida opcional para teléfono con la que podrás usar la línea normalmente
- Conector adaptador D9-D15 incluído para que puedas usarlo con todos los tipos de conector RS 232
- Incluye cable telefónico, completo manual de instrucciones y software en dos discos de 3 1/2 y 5 1/4
- Al ser un módem externo, no precisa instalaciones complicadas.

# MÓDEM MINITEX©

**Acceso a más de 1.500 Centros Servidores de la Red IBERTEX**




**TODO UN MUNDO. A TU ALCANCE.**

**032 *HOBBYTEX#**

DESEO RECIBIR EL MODEM TELLINK POR SÓLO 14.450 PTAS.
*(Gastos de Envío 250 Ptas.)*

NOMBRE ............................................
APELLIDOS ............................................
DIRECCIÓN ............................................
LOCALIDAD ............................................
PROVINCIA ........................ C.P. .......... TELÉFONO ..................

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto cheque a Hobby Post por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)
- ☐ Contra Reembolso por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)
- ☐ TARJETA VISA por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)

NÚMERO ........................................ CADUCA EL ..................
TITULAR ............................................

***PUEDEN SOLICITAR UN PEDIDO URGENTE, LLAMANDO AL (91) 654 61 64 (DE 9 A 14,30 Y DE 16 A 18,30) Ó ENVIANDO POR FAX LA PRESENTE SOLICITUD, DEBIDAMENTE CUMPLIMENTADA, AL (91) 654 72 72***

**Hobby Post C/ Ciruelos 4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID**

TS



# Graffiti

**Se nota, amigos, que durante las vacaciones de verano habéis tenido más tiempo libre para hacer vuestros dibujos. ¡No cabe mayor originalidad, ni mayor calidad! Por eso cada vez la elección se nos hace más difícil y por eso intentaremos que, poco a poco, todos seáis premiados con una alucinante camiseta de Sonic.**

**Nuestra dirección:**
**Hobby Press S.A. TODOSEGA.**
**C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), Indicando en el sobre: GRAFFITI.**




Abel Alvarez (La Coruña)




Eldi Torrent (Girona)




Jalid Aghardi (Valencia)




Damaso Gonzalez (Jaen)

Alba Molina (Barcelona)

Javier Nelot (Castellón)

Juan Francisco Peñaranda (Alicante)

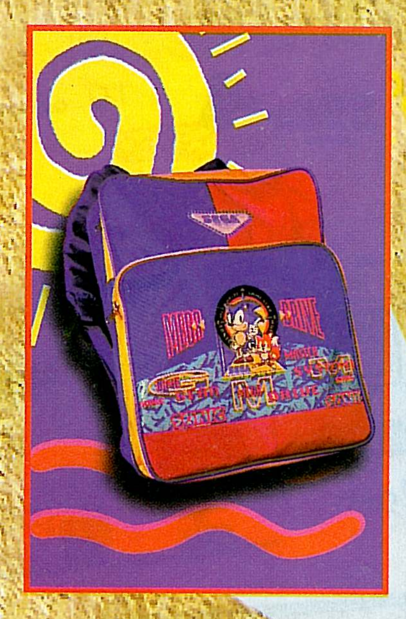
Jordi Marfil (Barcelona)

María Jesús Manchón (Palencia)



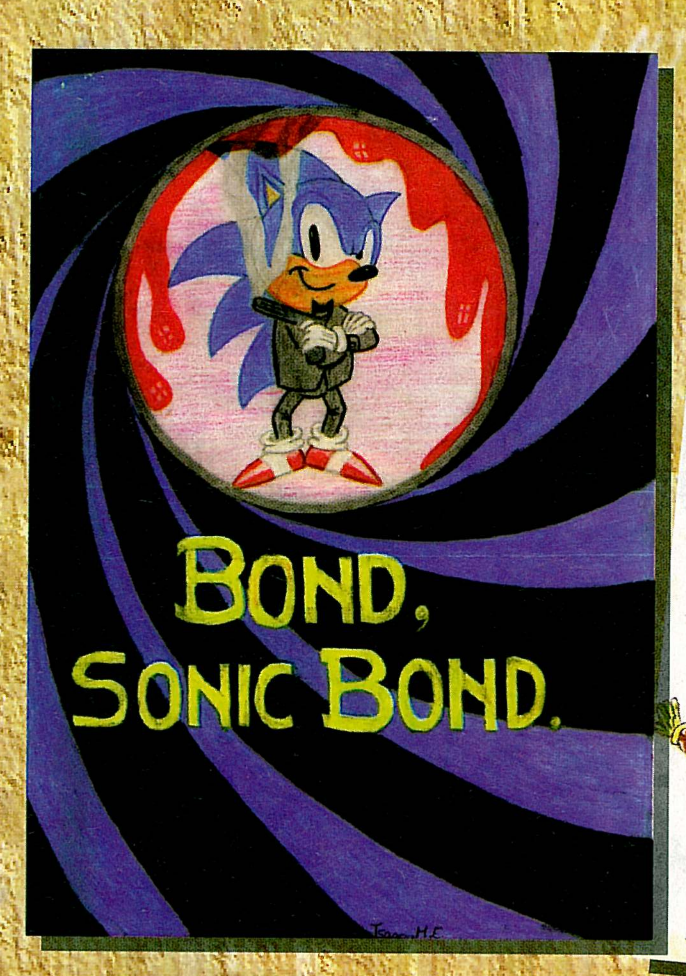


Hugoo Monreal (Valencia)

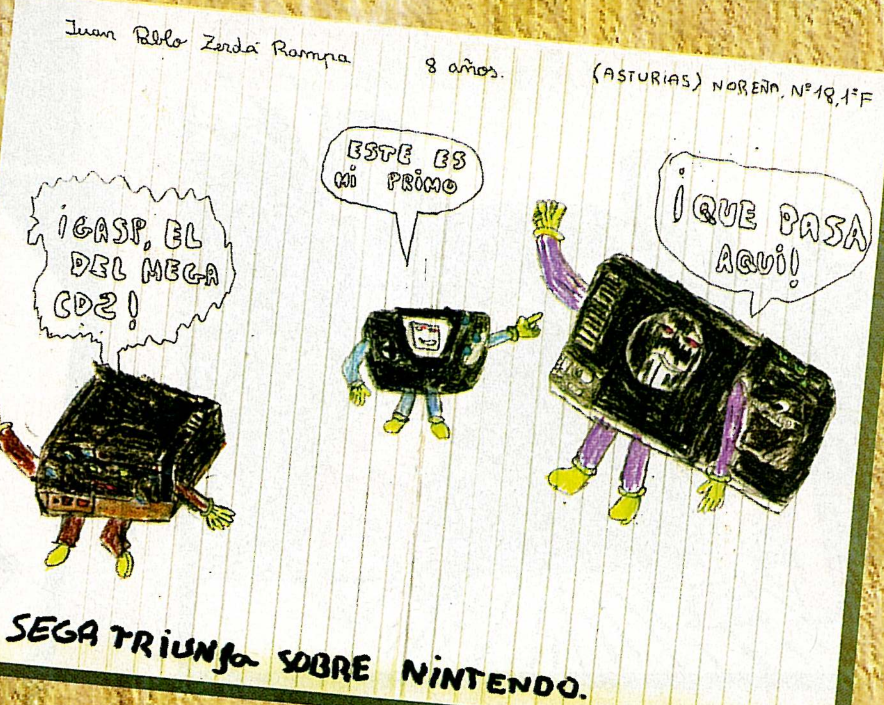





Sonic y su inseparable amigo Tails están causando furor entre todos los amigos de "TodoSega". Lo comprendemos, la personalidad de este puercoespín es desbordante...
Por eso entre tantos dibujos dedicados a nuestra mascota, hemos destacado éste como "La Pincelada del Mes" por su depurada técnica y alegre colorido. ¡Enhorabuena Mario, La mochila ya es tuya!



Isaac Martínez (Alicante)



Juan Pablo Zerdá (Asturias)




Mario Zamora (Valencia)




Almudena Lena (Madrid)

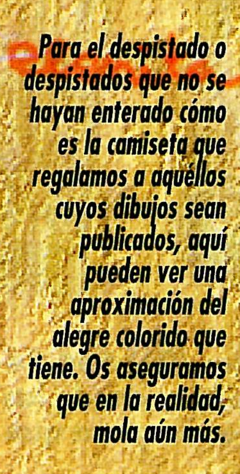
# ¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!



Ygor Garagalza (Alava)




Rubén Souto (La Coruña)




Para el despistado o despistados que no se hayan enterado cómo es la camiseta que regalamos a aquéllos cuyos dibujos sean publicados, aquí pueden ver una aproximación del alegre colorido que tiene. Os aseguramos que en la realidad, mola aún más.

# DEMUESTRA QUE TIENES VISIÓN DE FUTURO Y CONSIGUE LOS NÚMEROS ATRASADOS







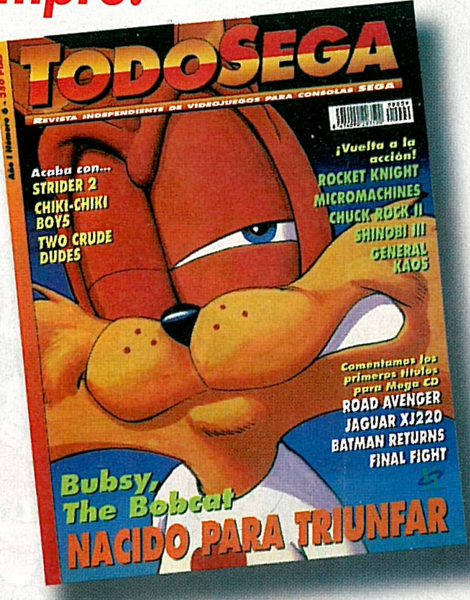



***Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!***










**Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.**

## Preguntas Sonic 2

1. ¿Cómo se llama el científico loco del juego Sonic 2?
a) Dr. Robotnick.
b) Gabinete Caligari.
c) Dr. Gutiérrez.

2. ¿A qué corresponden las 7 fases en las que transcurre el juego?
a) A los 7 días de la semana, una por día, sino te da un derrame.
b) A las 7 diferentes zonas de juego que recorre Sonic en busca de las esmeraldas.
c) A la película "Siete novias para siete hermanos".

3. ¿Cómo se llama el amigo de Sonic 2?
a) Mario.
b) Clucker.
c) Tails.




4. ¿En un recorrido subacuático, porque debe Sonic salir del agua cuanto antes?
a) Porque no lleva gorro de baño.
b) Porque el juego controla un tiempo limitado de inmersión de 19 segundos.
c) Porque está fría.

5. A lo largo de las tres vidas de cada juego, Sonic tiene seis oportunidades de:
a) Dedicarse a una profesión menos peligrosa.
b) Ser atacado por un enemigo.
c) Peinarse su flequillo.

6. ¿Cuál es la marca líder mundial en juegos de pantalla de cristal líquido?
a) TIGER
b) CHINICHUN
c) SEAT

# CONSIGUE UNO DE ESTOS 100 ALUCINANTES HANDHELDS

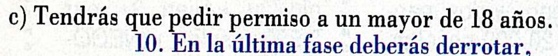
## Y seguimos con Streets of Rage

7. En la historia de Streets of Rage, tres jóvenes oficiales de policía crean una unidad especial ...
a) Para salvar la ciudad y restablecer la paz y el orden.
b) Para repartir perritos calientes y pizzas en la comisaría del distrito centro.
c) Para jugar al baloncesto en la fiesta anual de la policía.

8. ¿Cómo se llaman los protagonistas del juego?
a) Starscky y Hutch.
b) Adam, Axel y Blaze.
c) Dos Superpolicías.

9. Para ir superando los seis niveles del juego ...
a) Además de los enemigos de cada fase, deberás derrotar al jefe enemigo al final de cada nivel.
b) Deberás meter monedas de 25 pesetas (de las nuevas).





c) Tendrás que pedir permiso a un mayor de 18 años.

10. En la última fase deberás derrotar, además de los 5 jefes de los niveles anteriores, ...
a) A los más poderosos enemigos del mundo.
b) Al sueño.
c) A un perro rabioso.

11) Además de los golpes de ataque, lanzamientos, etc., hay movimientos especiales ..
a) Relacionados con el RAP y el HIP-HOP.
b) Que son habilidades de ataque de cada jugador.
c) Que sólo se pueden hacer con pilas alcalinas.

12) ¿Tienen los juegos de TIGER un sistema de apagado automático cuando no se estén usando?
a) Sí, por supuesto.
b) Sólo los domingos y fiestas de guardar.
c) Depende del humor que tengan.

### BASES DEL CONCURSO

1º. Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista TODOSEGA, que cumplan los siguientes requisitos:
a) Enviar el Cupón de Respuestas debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
TODOSEGA
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

b) Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO HANDHELDS
SONIC 2 Y STREETS OF RAGE

2º. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 15 de Septiembre de 1.993 al 20 de Octubre de 1.993.

3º. El sorteo se celebrará ante notario en Madrid, el día 22 de octubre de 1993 .

4º. De entre todas las cartas acertadas el notario extraerá 50 cartas que serán premiadas con un handheld TIGER del juego SONIC 2 cada una y otras 50 cartas que obtendrán un handheld TIGER con el juego STREETS OF RAGE. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5º. El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º. Los resultados de estos sorteos se publicarán en el número de diciembre de la revista.

7º. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

### CUPÓN RESPUESTA CONCURSO HANDHELD SONIC 2 Y STREETS OF RAGE

Nombre: Ignacio (Pinto Carbonell)
Apellidos: ........................................
Dirección: C/ Juan Ramón Jimenez nº 13
Localidad: Plasencia
Provincia: Caceres
C.P.: 10.600 .................. Teléfono: 41-37-28

RESPUESTAS:
1.- A 2.- B 3.- C 4.- B 5.- B 6.- A
7.- A 8.- B 9.- A 10.- A 11.- B 12.- A

# SEGUNDAMANO

**Ya nadie duda de la utilidad de nuestra sección, ni del éxito que está alcanzando entre todos los aficionados a los videojuegos. Gracias a vosotros, muchos amigos han encontrado verdaderas gangas y, también, buenos "compis" con quien pasar horas de diversión. Así que os animamos, una vez más, a seguir escribiendo.**

## VENTA

**VENDO** Master System con 8 juegos y en buenas condiciones. La consola cuesta 5.000 pesetas. Todo por 29.000 pesetas. Juegos a 24.000 pesetas. Juegos sueltos a 3.000 pesetas. ¡VAYA GANGA! Preguntar por Daniel.
TF: 93-3984363.

**VENDO** Master System II con 2 mandos y 6 juegos, entre ellos, «Land of Illusion» de Mickey Mouse. Todo en perfecto estado por el precio de 15.000 pesetas. Preguntar por Jordi.
TF: 93-8671796.

**VENDO** Master System II con: «Alex Kid», «Sonic», «Sonic 2» y «Double Dragon» y dos mandos por 20.000 pesetas. ¡¡¡NEGOCIABLES!!!. Todo muy nuevo. Sólo Barcelona. Preguntar por Rebeca.
TF: 93-4592923.

**VENDO** Master System II con 9 juegos y mando compatible con 4 ordenadores por 29.500 pesetas. Cada juego por separado por 3.500 pesetas. Preguntar por José.
TF: 93-5555297.

**VENDO** juegos de Master System a 4.000 pesetas, entre ellos, «Asterix», «Donald Duck» y «Golden Axe». También vendo juegos de Mega Drive a 5.000 pesetas. Preguntar por Manuel.
TF: 986-236906.

**VENDO** Game Gear nueva con adaptador para Master System y seis juegos, entre ellos, «Sonic» y «Alien 3» por 3.500 pesetas. ¡¡¡NEGOCIABLES!!! Llamar al TF: 93-7983523. Llamar por las noches.Preguntar por Oscar.

**VENDO** Game Gear con adaptador a la luz y los juegos «Castle of Illusion», «Joe Montana», «Super Mónaco GP» y «Columns». ¡¡¡BARATO!!!. Preguntar por Edu.
TF: 973-269127.

**VENDO** la consola Master System II con 2 mandos y los juegos «Sonic», «Sonic 2» y «Alex Kid». Sólo cuesta 10.000 pesetas. ¡¡¡QUÉ BARATO!!! Preguntar por Alberto.
TF: 954-942562.

**VENDO** juegos de Master System II a 3.500 pesetas cada uno: «Sonic 2», «Mercs», «Champions of Europe» y «Double Dragon». Preguntar por Adriá.
TF: 93-3305847.

**VENDO** «Global Gladiators» por 5.000 pesetas, «Street of Rage» por 4.500 pesetas y «Castle of Illusion» + «Sonic» por 5.000 pesetas. Todo de Master System. Sólo en Sevilla capital. Preguntar por José Luis.
TF: 954-956999.

**VENDO** Game Gear con 5 juegos por 20.000 pesetas y vendo juegos de Game Gear por 2.500 pesetas cada uno. Llamar al Teléfono: 91-3800158. Preguntar por Nicolás.

**VENDO** Master System con dos mandos, pistola (con cuatro juegos) y diez juegos por 30.000 pesetas. Está en muy buen estado. Llamar a partir de las 7:30 horas de la tarde. Preguntar por Gustavo.
TF: 96-3741474.

## INTERCAMBIO

**CAMBIO** juego «Fatal Fury» de Mega Drive por «Hockey'93» o «EA Hockey». También «Super Kick Off» por «Ecco the Dolphin» o «Jungle Strike». Llamar tardes. Preguntar por Daniel.
TF: 93-5559054.

**CAMBIO** juegos de Mega Drive. Llamar por las tardes. Preguntar por Adolfo.
TF: 943-270832.

**INTERCAMBIO** Game Gear con «Sonic», «Street of Rage» y adaptador de corriente, por Mega Drive con algún juego. Todo nuevo, por favor. Preguntar por Moisés.
TF: 972-262794.

**INTERCAMBIO** juego «Toky» por «Fatal Fury» o por otros que yo no tenga. Preguntar por Vicente.
TF: 96-5881679.

**INTERCAMBIO** juegos de Mega Drive: «Super Wrestlemania» y «Super Kick Off» por «Cool Spot» o «Ecco the Dolphin». Llamar por las tardes y preguntar por Dani.
TF: 93-5559054.

**CAMBIO** el juego «Tiny Toon» de Mega Drive, por «Chiki Chiki Boys» o «Super Kick Off», también de Mega Drive. Interesados preguntar por Ricardo. Teléfono: 96-2870098.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____________________________________________

____________________________________________

____________________________________________

____________________________________________

NOMBRE Y APELLIDOS ....................................................
DOMICILIO ....................................................
C.P. ............ LOCALIDAD .......................... PROVINCIA.......................... TLF....................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

# SEGUNDAMANO

**SOMOS** dos chicos de 14 años que tenemos una Mega Drive y la cambiamos por cualquiera de estos juegos: «Sonic», «Greendog», «Street of Rage» y «Dragon's Fury». Preguntar por César o Pablo.
TF: 958-502054.

**INTERCAMBIO** diez cartuchos de Mega Drive por una Super Nintendo o una Game Gear. También los vendo.
Todos funcionan y tienen su caja. Preguntar por Pili. TF: 986-472432.

**CAMBIO** consola Master System con dos mandos y los juegos «Alex Kid», «Out Run», «Italia'90», «Sonic» y «Ghouls'n Ghosts», por una Mega Drive. Preguntar por Antonio José.
TF: 95-2776264.

**CAMBIO** «Alien 3» de Master System por «Terminator». Sólo Córdoba. Llamar de 5:00 a 8:00 horas de la tarde. Preguntar por Oscar.
TF: 957-350316.

**INTERCAMBIO** El: «Bonanza Bros» por alguno de estos juegos: «Golden Axe», «Mickey Mouse» o «California Games». Son de Master System. Sólo Andalucía. Preguntar por Pablo. TF: 95-2275622.

**CAMBIO** Super Nintendo por Game Gear. Sólo Gijón y periferia. Teléfono: 985-146942. Preguntar por Rodolfo. Llamar de 22:30 a 23:30 horas.

## VARIOS

**COMPRO** Mega Drive con 2 pads y los juegos: «Sonic» y «Sonic 2» por 17.000 pesetas. También vendo «Super Ghouls'n Ghosts» de Súper Nintendo por 6.900 pesetas. Preguntar por Alberto.
TF: 923-403904.

**VENDO O CAMBIO** los siguientes juegos para Mega Drive: «Flashback», «Quackshot», «Golden Axe», «Populous», «Risky», «Woods WWF» «Alteread Beast», y muchos más. Preguntar por José.
TF: 95-4227354

**VENDO** Game Boy con 20 juegos: «Tetris», «R-Type», «Castlevania», «Dr. Franken», «Dr. Mario», etc... por 20.000 pesetas o la cambio por la Mega Drive con 4 juegos, entre ellos, el «Sonic 2». Preguntar por Joaquín.
TF: 96-3611595.

**VENDO O CAMBIO** Master System II con 2 pads + 6 juegos, entre ellos, «Sonic», «Golden Axe» y «Olympic Gold». Los otros tres de regalo. Los vendo por 7.000 pts. o los cambio por una Game Boy. Preguntar por Fernando.
TF: 957-411773.

**VENDO O CAMBIO** el juego «Galaxy Force II», por cualquier otro de Mega Drive. Vendo el juego por 3.500 pesetas. Sólo Sevilla. Preguntar por Javier.
TF: 954-436444.

**ME INTERESARÍA** vender o cambiar los siguientes juegos de Mega Drive: «Last Battle» y «Budokan» por «Holyfiel Boxing», «Splatter House II ó III», etc... Preguntar por Joaquín.
TF: 96-5564286.

**VENDO O CAMBIO** el juego «Chuck Rock» de Game Gear por 3.500 pesetas. Sólo Barcelona. Preguntar por Guillén.
TF: 93-3457897.

**CAMBIO O VENDO** por Mega Drive, la consola Game Boy con cuatro juegos, lupa, luz, auriculares stéreo y cable de conexión con otra Game Boy. Es nueva y vale 10.000 pesetas. Preguntar por Jordi.
TF: 93-5552090.

**CAMBIO O VENDO** «Sonic» por 4.000 pesetas o cambio por «Flashback», «Fatal Fury», «Sonic 2», principalmente. Preguntar por Fco. Javier. Sólo Sevilla.
TF: 954-650429.

**QUISIERA** mantener correspondencia con consoleros, me da igual la edad con tal de que tengan una Mega Drive. Preguntar por Alberto.
TF: 955-226265.

**VENDO O CAMBIO** consola Neo Boy compatible con la Nes con 42 juegos, incluido «Super Mario Bros» por 12.500 pesetas o lo cambio por una Super Nintendo con un mando. Preguntar por Alvaro.
TF: 952-873530.

**VENDO O CAMBIO** Nintendo con cinco juegos y Game Gear con 4 juegos por Mega Drive con 2 juegos. También los vendo por 26.000 pesetas. Preguntar por Juan Pablo. TF: 925-147140.

**VENDO O CAMBIO** el juego «Shadow of the Beast». Está en buen estado. También vendo juegos de Spectrum baratos y de todas las clases. Preguntar por David.
TF: 952-344057.

## CLUBS

**¡¡¡HOLA!!!** chicos/as. Este club os va a gustar. Se llama "SEGAMIGOS". Intercambiamos ideas y trucos. Llamar al Teléfono: 96-3622617. Preguntar por Davinia o Adrián.

**SOMOS** el club TODO-SEGA. Contadnos cosas sobre la Mega Drive y esta revista. Escribid a: Fernando Fernández Pérez, Plaza Concepción García Redondo, Edificio Serranía, 1-6º A. 29400 -Ronda- (Málaga).

**T.N.T. CLUB** por 300 pesetas al mes. Tendrás una gran sorpresa. TF: 956-403821 o escribe a: Moisés Martínez Gutiérrez, C/ Luna, 7. 11130 -Chiclana- (Cádiz).

**¡¡¡ATENCION!!!** he formado un nuevo club con carnet, para cambiar juegos y trucos. Su nombre es "MEGACLUB". Sólo Megadrive. Suscríbete llamando al Teléfono: 976-353671.
Preguntar por Jorge.

**QUISIERA FORMAR** Un club de "SEGA" en Valencia, entre chavales de 12 a 15 años y en especial de Sega Megadrive. LLamar de 18:00 a 21:00 horas. Preguntar por John.
TF:96-3518134.

**QUISIERA FORMAR** Un club de Game Gear, para cambiar trucos y juegos. Preguntar por Fernando.TF: 91-5604368. Gracias.

**¡¡¡HOLA COLEGAS!!!** Si queréis apuntaros a un club, aquí lo tenéis. Podemos hablar, intercambiar juegos y decir trucos de cualquier consola. Si queréis pasarlo bien, apuntaros. Preguntar por Sergio.
TF: 91-7253266.

**¡ALUCINANTE!** Me gustaría formar un club. Si quieres tener carnet, trucos, amigos, etc... Llama al TF: 91-4453602. Preguntar por Rafa. Si no eres de Madrid, no importa, llámame de todas formas.

**QUIERO** formar un club e intercambiar información sobre la Master System. Interesados escribid a: Alvaro Martín, c/Francisco Huesca, 18-1º. 28017-Madrid-. Si preferís llamarme, hacezlo al TF: 91-4037566.

**SI QUIERES** formar el club del siglo, escribid al club DRAGON. Mi primera carta os llevará una sorpresa. Roberto José Cordero Rodríguez, calle/ Garcilaso de la Vega, Bloque-5, 4º D (Urb. El Tardón). 41010 -Sevilla-
TF: 95-4330448.

## COMPRA

**COMPRO** «Sonic 2» para la Master System. Interesados comunicarse con Antonio.
TF: 955-270071.

**COMPRO** «The Inmortal» para Mega Drive. A cualquier precio, pero razonable.
Preguntar por Javi.
TF: 91-3802339.

**COMPRO** el juego «Ghouls'n Ghosts» por 2.000 pesetas y el «Road Rush 2» por 3.000 pesetas. Los dos de Mega Drive, en buen estado y con instrucciones. Preguntar por Emilio.
TF: 93-3588286. Sólo Barcelona.

**COMPRO** el cartucho «Megacción» por 5.500 pesetas en perfecto estado e instrucciones. Sólo Jaén capital. Preguntar por Antonio. TF: (953) 274613.

# PREMIÉRE

**Parece que con el nuevo curso los creadores de videojuegos se han propuesto animarnos el inicio del invierno. Os anunciamos cuatro maravillosos títulos, breve adelanto de lo que os espera en nuestro próximo número. «Ecco The Dolphin» para Game Gear, «Off Road», «Asterix» y «Snake Rattle'n Roll».**




## ECCO THE DOLPHIN

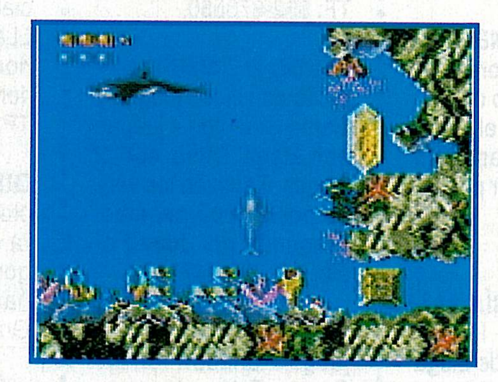
# ECCO SE VUELVE PORTÁTIL

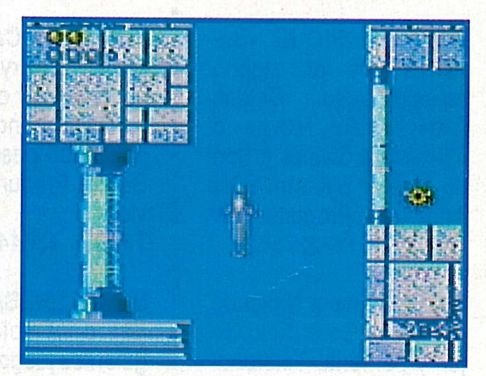
★ Consola: Game Gear ★ Compañía: Sega ★ Tipo: Aventura
★ Megas: 4 ★ Jugadores: 1 ★ Niveles de dificultad: 1 ★ Continuac.: Passwords

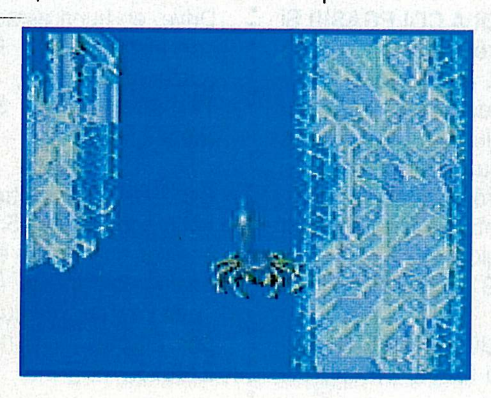
Ecco, el delfín se ha hecho con un puesto de honor entre la familia de los personajes de Sega. Tras su paso por la Mega Drive y el Mega CD, nos llegan ahora sus aventuras para la Game Gear, y se anuncia ya la aparición de la versión para Master System. No cabe duda de que su presencia en todos los formatos se la ha ganado a pulso, porque no nos cansaremos nunca de alabar **la belleza del mundo** en el que habita nuestro amigo.

Como de lo que ahora nos ocupamos es del juego de Game Gear, os diremos que el argumento es el mismo: una extraña tempestad hace desaparecer a la familia de Ecco, quien inmediatamente emprende su búsqueda. En este cartucho, además, se recogen las **líneas que ya mostraron sus antecesores**: hermosos escenarios, animales marinos de todo tipo y una variedad de situaciones que no deja de sorprendernos mientras jugamos. La portátil de Sega está de enhorabuena porque un juego con esta calidad no podía faltar en su repertorio.

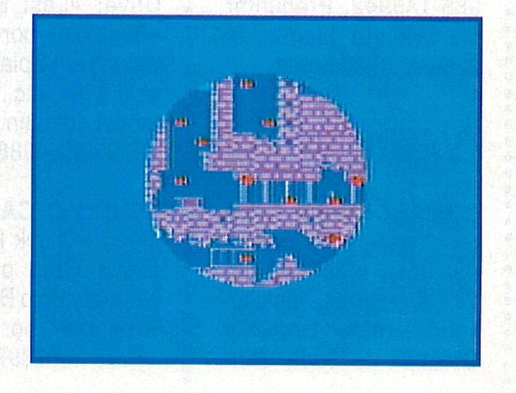


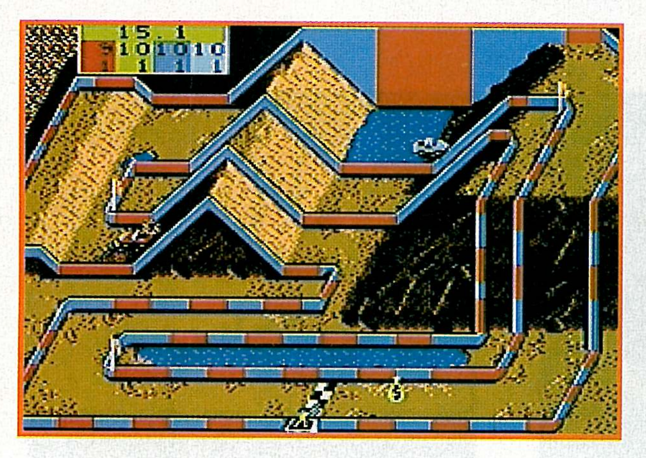



















## OFF ROAD

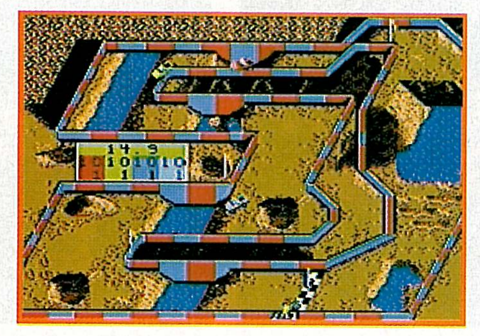
# DEL LODO A LA GLORIA

★ Consola: Master System ★ Compañía: Virgin ★ Tipo: Deportivo
★ Megas: 4 ★ Jugadores: 1-2 ★ Niveles de dificultad: 3 ★ Continuac.: 2 créditos

Después de alcanzar el éxito en Game Gear, «Super Off Road», la **competición para todoterrenos** más importante de los últimos diez años ha decidido hacerse un sitio en las duras pistas de la genial Master System.

Ahora los circuitos de esta singular carrera son nada menos que 24 (doce en ambos sentidos) y, como bien puedes imaginar, todo un reto para el más experimentado de los conductores. Montículos, baches en los que cabe un coche, saltos terroríficos, lagos y charcas navegables y precipicios son algunos de los pequeños obstáculos a los que nos enfrentaremos dentro de los recorridos **más virados y perversos** que hayamos podido conocer. Pero eso será una minucia si tenemos en cuenta que frente a nosotros encontraremos pilotos capaces de hacer la carrera con los ojos cerrados y dolor de cabeza.

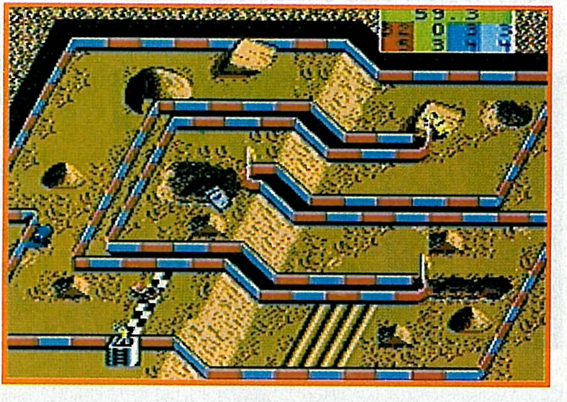


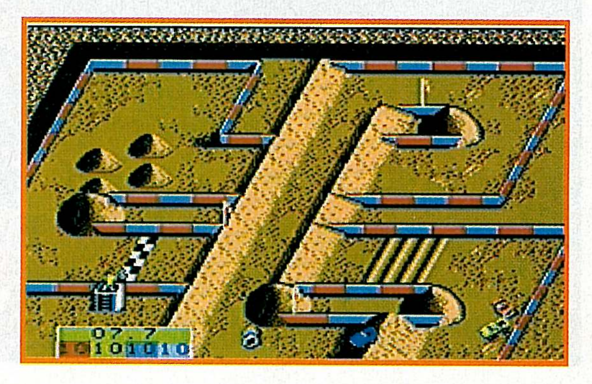


Si eres de los que piensan que lo importante es participar, te has equivocado de cartucho porque aquí un segundo puesto es igual que una derrota. Y para poder ganar, deberás preparar tu todoterreno incrementando su poder turbo, motor, ruedas, suspensión y demás partes imprescindibles.

En nuestro próximo número contarás con toda la información para poder convertirte en un auténtico maestro del volante.

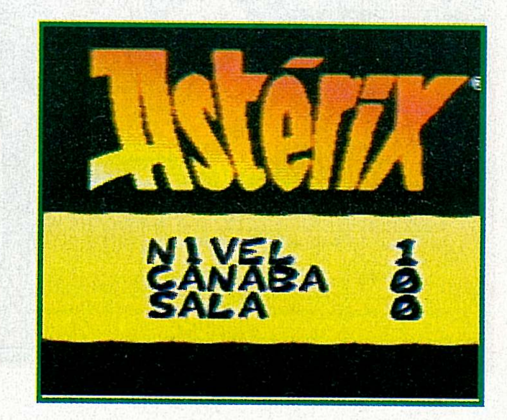











## ASTERIX

# TODOS LOS CAMINOS CONDUCEN A ROMA

★ Consola: Mega Drive ★ Compañía: Sega ★ Tipo: Plataformas
★ Megas: 16 ★ Jugadores: 1 ★ Niveles de dificultad: 3 ★ Continuaciones: 3

"En el año 50 a.C., toda la Galia estaba bajo el dominio de los romanos. Bueno, toda no. Una pequeña aldea gala permanecía como un reducto inconquistable gracias a la fuerza de sus habitantes". Todos habréis oído o leído alguna vez este famoso preámbulo de lo que suele ser una gran aventura de los universalmente conocidos **Asterix y Obelix.**

Ahora, de la mano de la compañía Sega, podremos disfrutar **en la Mega Drive** de las peripecias de estos dos indómitos guerreros. Mezclando el formato clásico de los juegos de plataformas con la emoción del género de aventuras, nuestros héroes tendrán que atravesar toda la

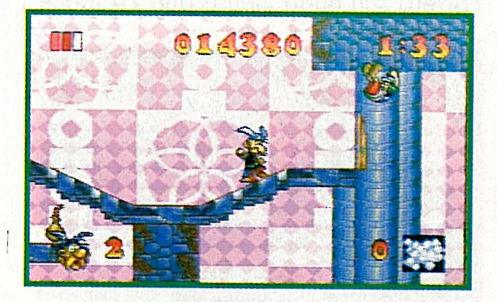


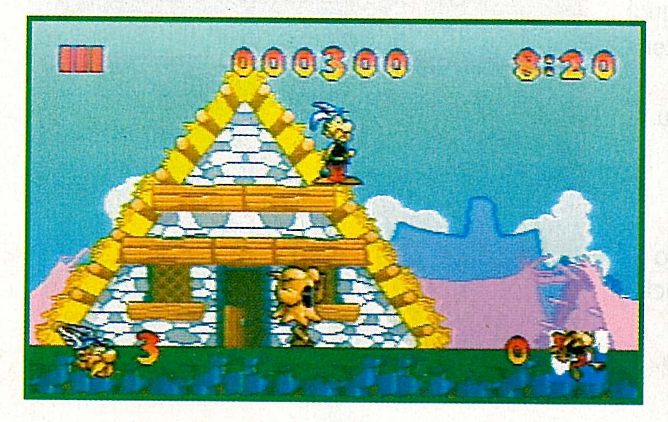






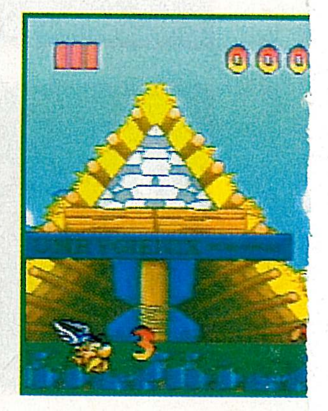

***Esperemos que las aventuras de los famosos galos alcancen el nivel de calidad de los cómics.***



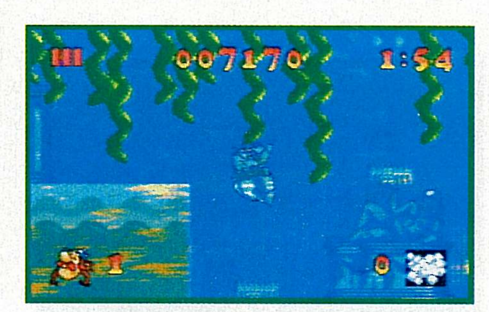



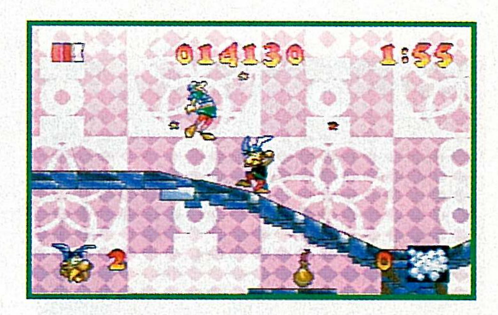








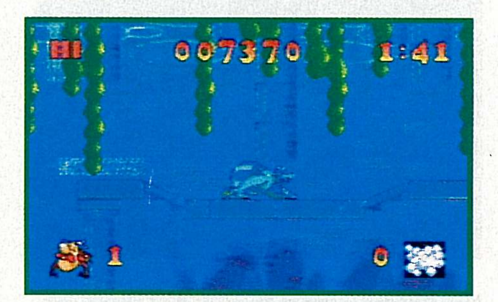




Galia hasta adentrarse por los peligrosos y nunca fiables caminos que llevan a Roma. En ellos encontrarán la oposición de los despistados legionarios romanos, que no tardarán en doblegarse ante el poderío de sus puños. Y es que, pese a que el gordinflón Obelix se cayó en una marmita llena de poción mágica cuando era pequeño, también contarán con la ayuda del fabuloso líquido para alcanzar su objetivo. Además, para que los verdaderos fans de estos grandes del cómic disfrutéis a tope, al principio de cada nivel podréis **elegir entre Asterix u Obelix** como personaje protagonista. Detalles como éste, o como la acertada opción que permite leer los **textos en castellano,** son siempre de agradecer.




Ya se escucha en la cosmopolita Roma el murmullo de los ciudadanos del Imperio ante lo que se les viene encima. Los dos galos más famosos de la Historia parecen dispuestos a llegar hasta allí y salir por la puerta grande del mismísimo Coliseum romano. Si tenéis la paciencia suficiente para soportar la espera, en el próximo número os contaremos si también salen triunfadores del duro examen de nuestros redactores. Hasta entonces...











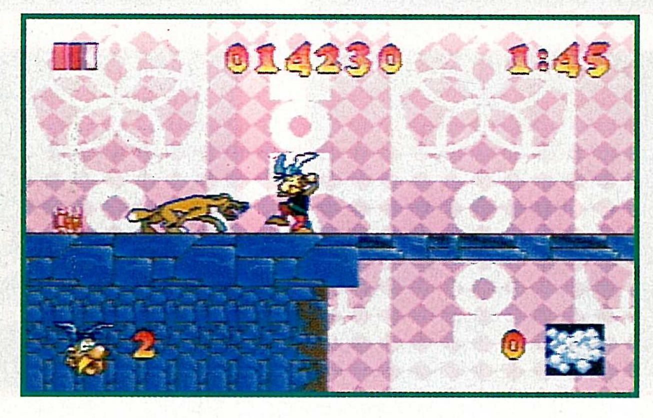




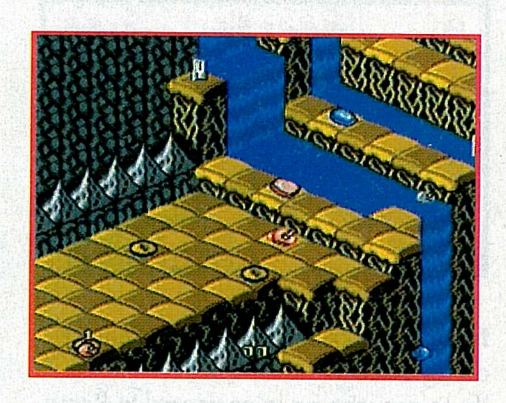


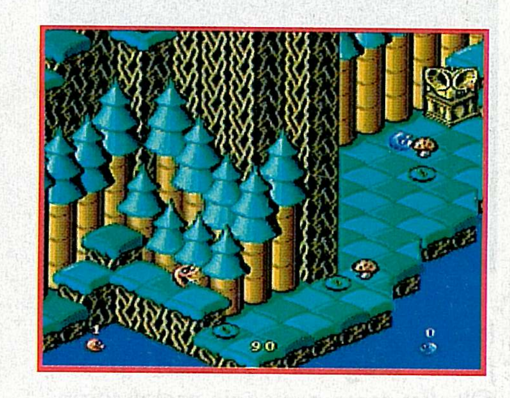


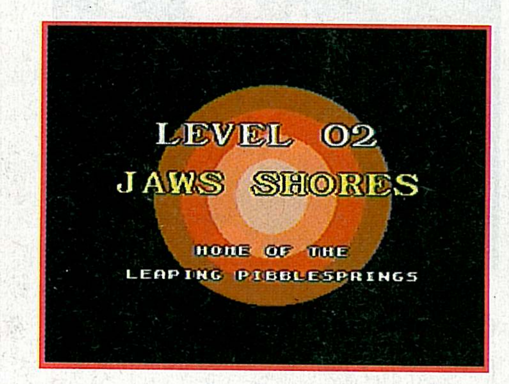











## SNAKE RATTLE'N ROLL

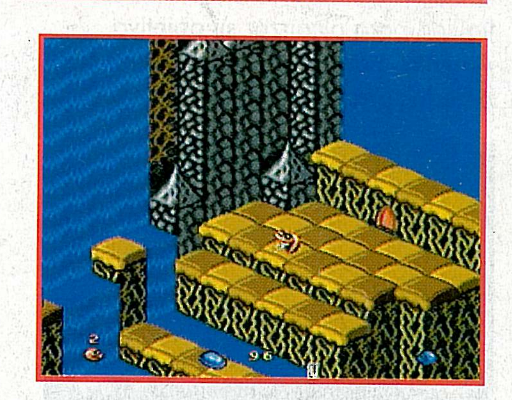
# LA PÍCARA VIBORITA

★ Consola: Mega Drive ★ Compañia: Rare ★ Tipo: Plataformas
★ Megas: 4 ★ Jugadores: 1 ó 2 ★ Niveles de dificultad: 1 ★ Continuaciones: 2

Es normal encontrar personas a las que las serpientes les provoca un sentimiento, mezcla de miedo y asco; vamos, que no las pueden ver ni en pintura. Y eso que las pobrecillas no incomodan a nadie si se las deja tranquilas. Cuando no hay humanos cerca que las molesten, las culebras se dedican a tareas tan insólitas como las que podemos observar en un nuevo cartucho llamado **«Snake Rattle'n'Roll"»**

En él, dos de estos simpáticos animalitos, que responden a los nombres de Rattle y Roll, no tienen otra cosa que hacer que devorar bolitas con un hambre feroz para que así su cuerpo crezca. Naturalmente, no todo resulta tan fácil como aquí os lo presentamos, ya que conforme van superando niveles, las dificultades van aumentando.

Tan sólo diremos que nuestras protagonistas son las serpientes más saladas que existen, y que sus peripecias tienen espléndidos **toques de genialidad** que aseguran diversión para rato, sobre todo en la modalidad de **dos jugadores.**

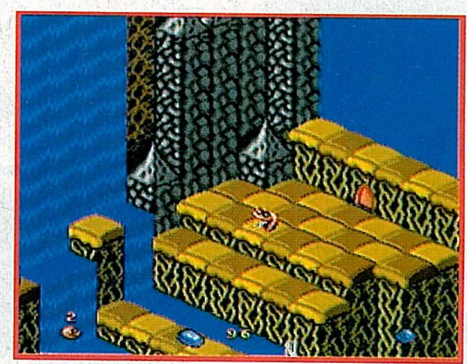








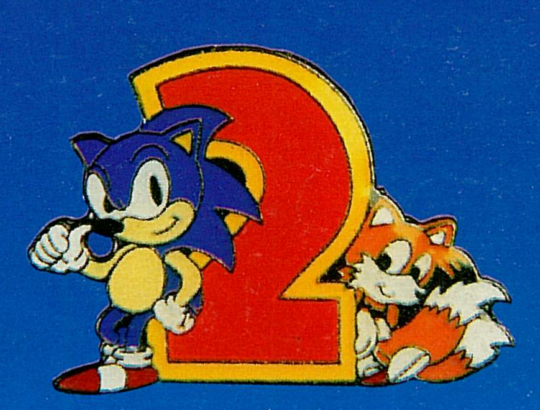


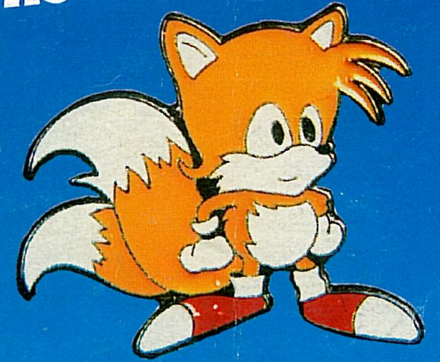


# ¡HEMOS CONSEGUIDO LOS MEJORES PINS DE SEGA PARA LOS MEJORES LECTORES!

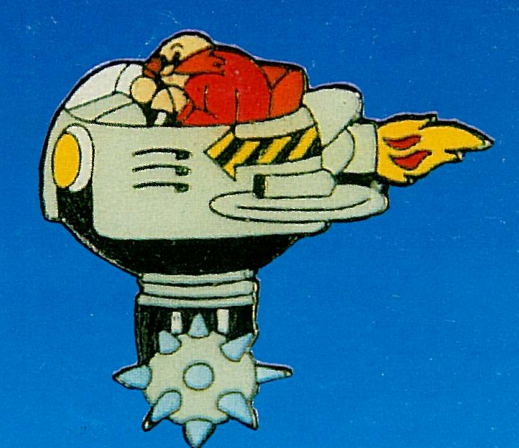
**GRATIS al suscribirte estos 5 alucinantes pins de Sonic 2**









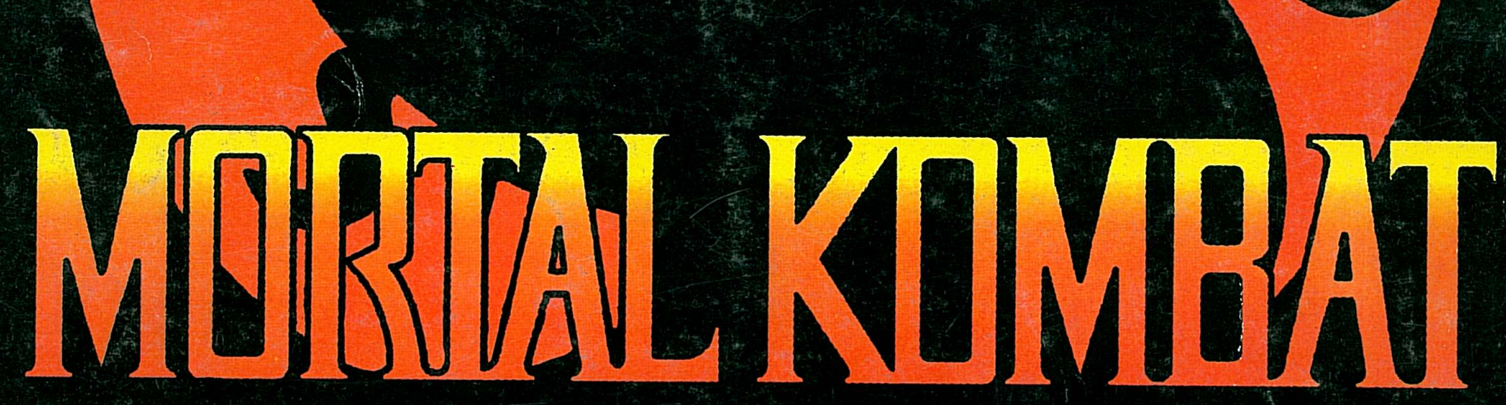




Ahora si te suscribes a TodoSega durante un año (12 números) recibirás la revista todos los meses en tu casa y este exclusivo regalo reservado para los lectores de TodoSega.




Si quieres recibir este REGALO junto con tu suscripción, llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 2,30 h y de 4 a 6,30 h. Si lo prefieres también puedes enviarnos por correo el cupón de la solapa (no necesita sello). Esta oferta solamente será válida para las 1.000 primeras suscripciones, que se atenderán por riguroso orden de llegada.






MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME GEAR



13 DE SEPTIEMBRE

*Lunes Mortal*






SEGA